

ESTRATEGIAS PARA THE LEGEND OF ZELDA™: SKYWARD SWORD™

INICIEMOS LA AVENTURA CON ESTA GUÍA ESPECIAL, PRIMERA PARTE

CLUB NINTENDO



REVISAMOS

- NEED FOR SPEED: THE RUN
- X-MEN DESTINY
- CALL OF DUTY: MW3
- ACE COMBAT™ ASSAULT HORIZON LEGACY

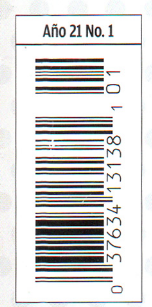
ADEMÁS

PREVIOS, GAMEVISTAZOS, CANAL NINTENDO, CN PROFILE, VISTAZO A JAPÓN Y MÁS

EVOLUCIÓN

CASTLEVANIA

DEL CALABOZO A LA TORRE



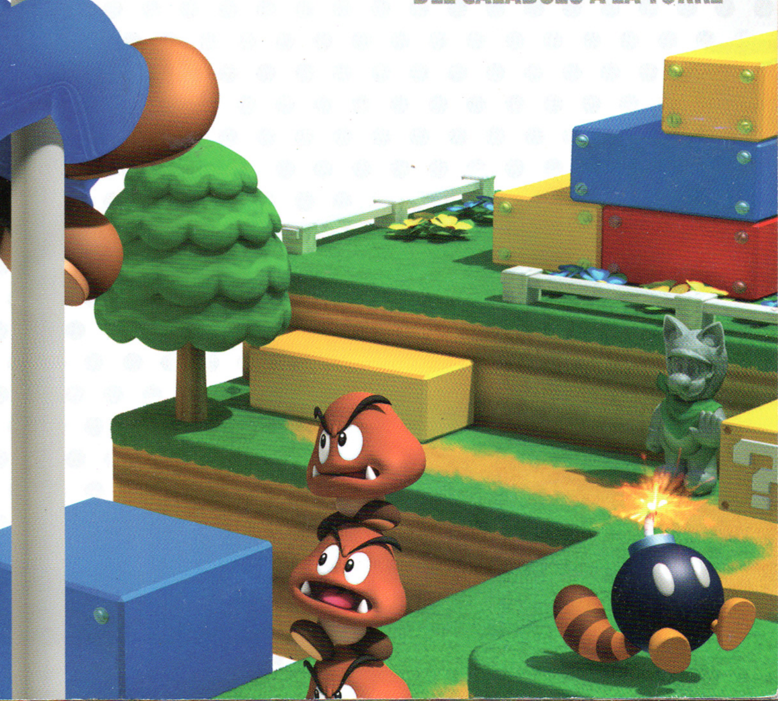


• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 40.00
• NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

TIPS

Y TODO LO QUE NECESITAS SABER DE

SUPER MARIO™ 3D LAND™




CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Disney
UNIVERSE
© Disney

SUMARIO

Página 18



© Konami



Página 84

© Gainax



© 1995-2011 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Página 40

© 2011 Nintendo



© 2011 Electronic Arts

Página 36

© 2011 Activision



Página 72

© 2011 Nintendo

EDITORIAL

Año XXI No. 1
Enero 2012

Nintendo ha procurado aplicar las ideas de los portátiles a las consolas caseras, de allí que vimos cómo el Nintendo DS fue parte fundamental para que se lograra el Wiimote (ahora mejorado a través del Wii MotionPlus), pues este último vendría a ocupar la función del *Stylus* en la pantalla de televisión, aunque sin la tecnología táctil, claro. Pero es evidente que lo principal es buscar la creatividad para lograr una forma de juego que salga de lo convencional, y es allí en donde la compañía con base en Kioto se ha arriesgado, obteniendo buenos resultados, más ahora con lo bien que se juega el recién estrenado **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, que a diferencia de otros títulos, como **Red Steel 2** o **Wii Play: Motion**, logró la meta de tener movimiento 1:1, dando la esperada sensación de realidad.

Por supuesto, ahora el objetivo es el uso de la función táctil, que se ha vuelto recurrente en los últimos años, y por supuesto, Nintendo pretende conquistar este ámbito en su próximo sistema casero, el Wii U. Así, ahora no sólo podremos valernos de un control sensible al tacto, sino que también gozaremos de elementos de Realidad Aumentada -entre otras tantas funciones- que ya también tuvieron sus principios en el Nintendo 3DS.

Sin lugar a dudas, en 2012 se dará un gran paso en la industria del videojuego, y aunque no se ha confirmado una fecha oficial de lanzamiento para Wii U, ya es un hecho que los desarrolladores están trabajando arduamente para ofrecer una extensa línea de títulos para el día de estreno de la consola. Juegos tan variados y, sobre todo, de calidad que irán enfocados tanto a jugadores experimentados y demandantes como a todos aquellos que quieran experimentar un momento de diversión en conjunto con sus amigos o familiares. De esta manera, Nintendo reconquistará a los sectores que en algún momento descuidó, marcando la pauta para que la Gran N vuelva a la cima -en cuanto a diversidad de títulos- de este maravilloso mundo del entretenimiento interactivo, ¿no creen?

Pepe Sierra
Director Editorial



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**


© 2011 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES
DIRECTOR
Carlos Garrido
DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

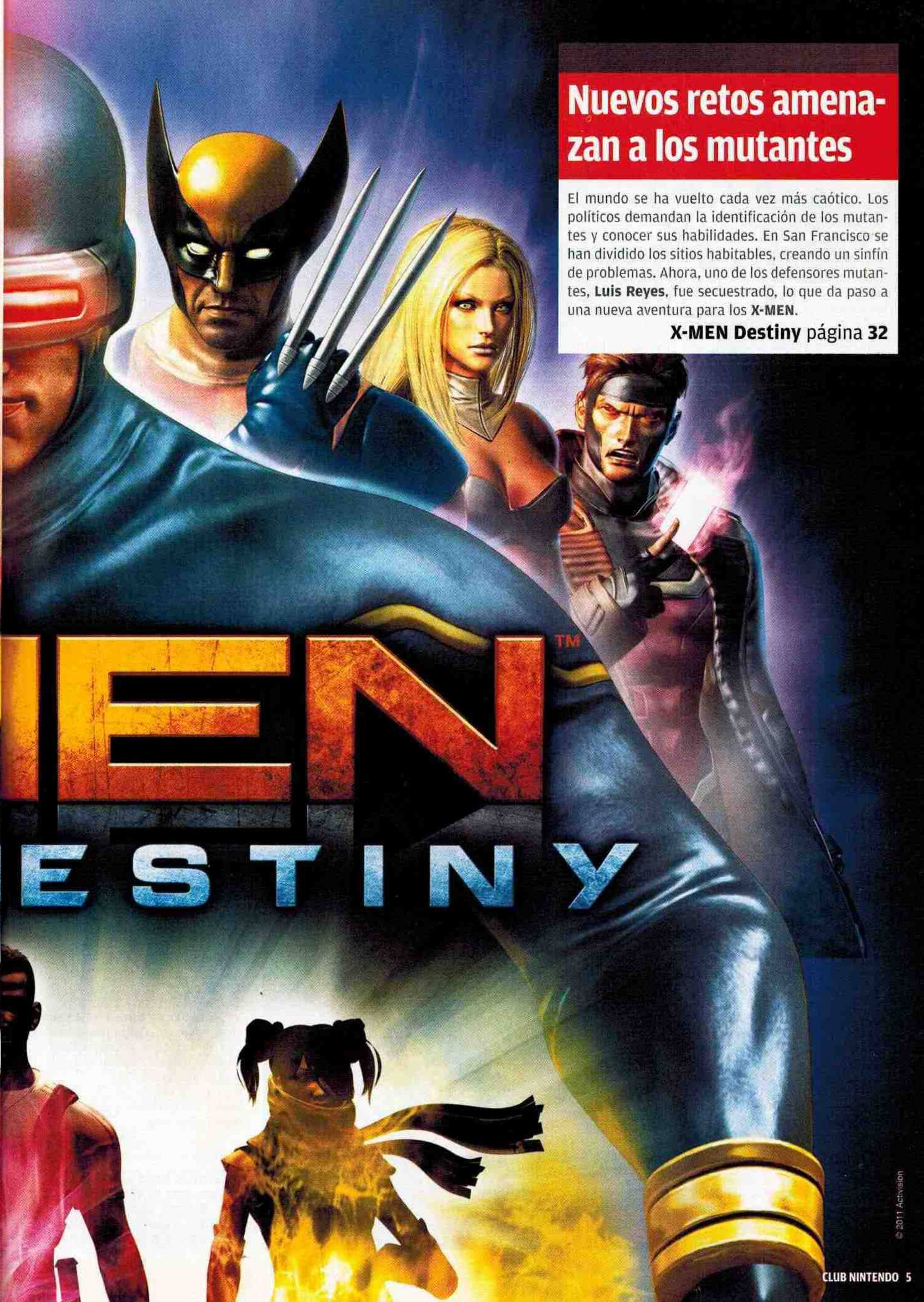
INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

LA IMAGEN





Nuevos retos amenazan a los mutantes

El mundo se ha vuelto cada vez más caótico. Los políticos demandan la identificación de los mutantes y conocer sus habilidades. En San Francisco se han dividido los sitios habitables, creando un sinfín de problemas. Ahora, uno de los defensores mutantes, **Luis Reyes**, fue secuestrado, lo que da paso a una nueva aventura para los **X-MEN**.

X-MEN Destiny página **32**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va? Espero que estés protegiendo el Mushroom Kingdom. Primero que nada quiero agradecerles por tener la mejor revista de toda América Latina. Su grandiosa publicación me ha ayudado en mucho y siempre la compro el primer día que sale aquí. Bueno, tengo algunas dudas que quisiera que me las contestaran, y son las siguientes:

1.- ¿Saben cuál o cuáles juegos saldrán junto al Wii U?

2.- ¿En qué fecha estará disponible **Resident Evil Revelations** para Nintendo 3DS?

3.- Las Tarjetas de Realidad Aumentada que utiliza el Nintendo 3DS ¿se venden por separado? Y de ser así, ¿vienen otros personajes o se repiten los que ya vimos en el N3DS?

4.- Yo adquirí mi Nintendo 3DS en septiembre. ¿Podré ingresar al Programa Embajadores de la eShop?

5.- Hace ocho meses que salió el Nintendo 3DS, y sería una buena idea que crearan una sección con los programas que vienen incluidos en dicha consola.

James Meneses Viales
Costa Rica

¡Qué tal, James! Todavía no hay una lista oficial de juegos que acompañarán al Wii U en su lanzamiento, pero si algo ha dicho Nintendo es que ese mismo día se tendrán varios títulos para todos los gustos, en contraste con lo ocurrido con el Nintendo 3DS, que tuvo una oferta limitada de juegos en su estreno. Ahora bien, ¿cuáles y cuántos serán? No lo sabemos, pero ten por seguro que en cuanto se vayan destapando, nosotros seremos de los primeros en informarles a través de la revista o alguno de nuestros medios de comunicación alternos.

Capcom hace algún tiempo anunció que **Resident: Evil Revelations** (Nintendo 3DS) estará en nuestro continente para el 7 de febrero de este año, y lo más seguro es que durante esas mismas fechas también esté listo el *Circle Pad Pro* (accesorio que agrega un segundo *Stick* análogo al N3DS) que es plenamente compatible con **RE: Revelations** y claro, con **Monster Hunter 3G**.

Por ahora las tarjetas de Realidad Aumentada no se venden de forma separada, únicamente se incluyen en la compra de la consola. Aunque también se puede dar el caso de que los juegos incluyan tarjetas extra, como ocurrirá con **Kid Icarus Uprising**. En cuanto al Programa Embajadores, terminó de ofertarse a mediados de agosto en nuestro país; por lo tanto, si compraste la consola en septiembre, no es probable que hayas entrado al Programa Embajadores. Sin embargo, aún puedes bajar gratuitamente el juego **The Legend of Zelda: The Four Swords** en el Nintendo 3DS (o Nintendo DS). Por último, ya hemos comentado las ventajas del Nintendo 3DS y sus funciones tan atractivas (*hardware*); en cuanto a *software*, comúnmente incluimos la sección Canal Nintendo, en donde encontrarás la información destacada de juegos o promociones -en descarga- que pudieras encontrar para Nintendo DSi, Wii y, claro, Nintendo 3DS. ¡Échale ojo!

¡Qué tal, mi estimado **Doctor Mario**! ¿**Bowser** no te complica la vida en estos momentos? Ja, ja. Bueno, vamos directamente al grano:

1.- Algunas fuentes de información en Internet afirman que el personaje de **Sonic** tendrá una aparición en **Mario Kart 7** para Nintendo 3DS. ¿Es cierto o sólo es un rumor?

2.- ¿Hay algún título de basquetbol con **Super Mario**?

3.- ¿Sabes para qué consola apareció el juego de video **WarioWare Inc. MegamicroGame$**?

4.- ¿Ya salió **Luigi´s Mansion 2** para Nintendo 3DS? ¿Existe alguna posibilidad de que aparezca en la consola Wii? Gracias, eso es todo.

Rodrigo Aarón
El Salvador

¿Cómo estás, Rodrigo? A **Bowser** le encanta complicar la vida en el reino Champiñón, pero he allí la diversión, ¿no? Aunque de antemano sabe que siempre habrá un jugador dispuesto a desafiar sus planes de conquista. Por ahora, Nintendo decidió que sólo sus personajes tradicionales, o por lo menos los de su marca, fueran los indicados para participar en la séptima entrega de **Mario Kart** (en Nintendo 3DS), pero no dudes de que en algún momento nos sorprenda e inviten a otros protagonistas, como ha ocurrido en **Super Smash Bros.** De hecho, si recuerdas, con la Arcadia de *Go Karts* (**Mario Kart Arcade GP**) que desarrolló la compañía Namco en 2005, se incluyeron tres de sus icónicos personajes como **Ms. Pac-Man**, **Pac-Man** y **Blinky**; por lo que otro *crossover* -en el futuro- no sonaría tan descabellado. Ojalá se dé el caso.

Sí hay juegos de basquetbol con **Mario**; de hecho, el primero salió para Nintendo DS y se llamó **Mario Hoops 3-on-3** (2006). Lo interesante de éste es que incluye a un equipo de personajes de la serie **Final Fantasy**, y al ganarles, activas el modo *Hard*. Otro juego llegó (para Wii) el año pasado con el nombre **Mario Sports Mix**, que incluye varios deportes, entre ellos basquetbol. Curiosamente, también entraban a la lista de competidores algunos personajes de franquicias de Square-Enix, como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**. Cualquiera de las dos opciones son bastante buenas, mejor aún cuando utilizan el sistema de juego de fantasía que tanto ha agradado en otras series, como **Mario Golf** o **Mario Tennis**.

WarioWare, Inc.: Mega Microgame$! fue un título que salió a la venta en 2003 para el Game Boy Advance, y de allí se desprendieron varias secuelas que incluso llegaron hasta el Wii. Para los que no lo conozcan, se trata de un título basado en minijuegos, pequeños retos que debes superar a través de habilidad y velocidad; bastante divertidos y más si los juegas en grupo. Por último, **Lugi's Mansion** aún no tiene fecha de lanzamiento para Nintendo 3DS, y por ahora no hay planes de una adaptación para Wii.

Mario Kart Arcade GP fue un desarrollo entre Nintendo y Namco para el sistema Triforce (codesarrollado por SEGA, Nintendo y Namco) que apareció en Japón y Europa, pero recientemente también hemos visto algunas de estas Arcadias en México. Lo curioso es que la Arcadia incluye una cámara que toma tu fotografía para colocarla como icono de tu personaje, dando más personalidad a cada partida.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está tu hermano? Hace tiempo que no se habla de él. Bueno, mis preguntas son:

1.- Para los juegos de disparos de modo cooperativo para la Wii U, ¿se necesitan cuatro controles Wii U?

2.- ¿Se puede utilizar el mismo Wii Zapper del Wii para la Wii U?

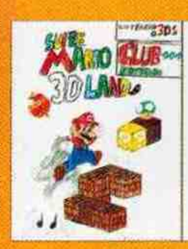
3.- Hablando del famoso título en línea, ¿los juegos **Call of Duty Black Ops Resurrection** y **Call of Duty Modern Warfare 2** estarán disponibles para la consola Wii U?

4. ¿A qué se refieren con E3?

Bueno, eso es todo por ahora, saludos a tu hermano.

David Chiriboga
Ecuador

Mi estimado David, muchas gracias por acordarte de **Luigi**, ahora está algo atareado checando que su aspiradora espectral (o Poltergust 3000, como él le llama) funcione al











cien, pues ya pronto estrenará su segunda aventura en las mansiones infestadas de fantasmas. Dicho lo anterior, pasemos directo a solucionar tus dudas.

Es un hecho que los juegos de acción en primera persona serán muchísimo más impresionantes en Wii U que en lo que podemos disfrutar en la generación actual de Nintendo. Y jugarlos con el Control táctil de Wii U será un experiencia fenomenal, algo que nos dará esa emoción de realmente disfrutar un cambio en *gameplay*, pues no se trata de algo que hayamos visto en un portátil, sino que toma dichas bases y las multiplica exponencialmente.

Ahora bien, el punto es que hasta donde se ha dicho, Nintendo comentó que sólo se podrían tener activos dos controles táctiles en el mismo Wii U, por lo que cuatro jugadores usando controles táctiles no sería viable, salvo que al final Nintendo permita que sean cuatro, en lugar de dos, los controles activos simultáneamente. En caso contrario, lo más probable es que los complementarios tendrían que utilizar Wiimotes convencionales.

La Wiizapper, al igual que múltiples periféricos de Wii, seguirán funcionando en Wii U debido a la compatibilidad entre consolas. Así que es probable que puedas utilizarla como herramienta en los juegos de acción en primera persona. Respecto de **Call of Duty Resurrection**, se trató de una expansión que no llegó a Nintendo, y para serte honesto, no creo que llegue a Wii U, el mismo caso ocurre con **Modern Warfare 2**.

Por último, la E3 (Electronic Entertainment Expo) es la exposición máxima de videojuegos del mundo, con sede -generalmente- en Los Ángeles, California, y se ha celebrado desde 1995. Allí hemos visto grandes anuncios, como las consolas de Nintendo (tanto portátiles como caseras) y, claro, los juegos en sí.



El Nintendo 3DS Coral Pink llegará como otro de los paquetes especiales que preparó Nintendo para esta temporada. Incluye una edición de **Nintendogs + Cats**, así que será un regalo perfecto para las jugadoras de todas las edades que quieran entrar al maravilloso mundo de los videojuegos en tercera dimensión. A diferencia de otros *bundles* (como el de **TLOZ**), no está grabado con algún detalle especial.

¡Querido, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? ¿Disfrutando ya de tu reciente aventura en 3D? Ésta es la primera vez que te escribo y me encantaría salir en la revista. Bueno, aquí te dejo mis preguntas:

1.- ¿Está en los planes de Nintendo lanzar un disco de 25 aniversario de **The Legend of Zelda** o de **Metroid**, como lo hicieron con **Mario** en **Super Mario all Stars**?

2.- Estoy pensando en comprar un Nintendo 3DS color rojo llama, pero he escuchado que dicho color trae incluido el juego **Star Fox 64 3D**, ¿es cierto? Si así fuera, ¿afectaría su precio acá en Chile?

3.- ¿Hay planes de un nuevo título de **The Legend of Zelda** para Nintendo 3DS?, ¿y qué hay de **Metroid**?

5.- Por último, ¿qué juegos me recomiendas para Nintendo 3DS? Exceptuando el maravilloso **Super Mario 3D Land**?

Espero que puedas responder mis dudas; les agradezco por haber creado esta maravillosa revista.

Sebastián Araya
Viña del Mar, Chile

Me encuentro muy bien, Sebastián, ¿y tú? **Super Mario 3D Land** es, sin duda, una compra obligada para los fans de Nintendo y más si les gustaron los clásicos como **Super Mario Galaxy** o **Super Mario Bros. 3**. Nintendo no ha hecho comentario alguno sobre un juego de edición especial que incluya los clásicos de las franquicias de **The Legend of Zelda** o **Metroid**, a muchos nos hubiera encantado que lo hicieran, pero en esta fecha no se pudo, quizá dentro de cinco años (ojalá).

El Nintendo 3DS color rojo se vende en paquete (que incluye la consola Nintendo 3DS, así como el juego **Super Mario 3D Land**) o sólo la consola, así que date una vuelta por las tiendas oficiales y escoge el que más te convenga. Sólo toma en cuenta que el incluir un juego aumenta el precio del paquete.

Por ahora han aparecido muchos rumores de otro título de **TLOZ** en Nintendo 3DS, sin embargo no es nada oficial, por lo que es mejor esperar a ver qué anuncia Nintendo en sus comunicados, o mejor aún, esperemos las sorpresas que nos traerá la Gran N en la próxima Electronic Entertainment Expo en Los Ángeles, California. Ahora bien, hay varios títulos interesantes para el Nintendo 3DS, yo te recomiendo **Mario Kart 7**, **Spider-Man Edge of Time**, **FIFA 12**, **TLOZ Ocarina of Time**, **Star Fox 64 3D** y varios más.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¡Es la primera vez que te escribo y, obviamente, siento **Goombas** en el estómago! Aquí van algunas dudas sobre juegos para la Wii y la Nintendo DSi:

1.- ¿El juego **The Legend of Zelda: Skyward Sword** se puede jugar con el Wiiremote únicamente, o la edición coleccionista también contiene un Nunchuk dorado?

2.- ¿Cuándo saldrán más juegos de **Super Mario Bros.** para Wii o NDSi?

3.- ¿Es cierto que llegará un nuevo título de **Kirby** para la Wii? Y de salir, ¿cuándo estará a la venta?

4.- Me encantó el juego **Golden sun: Dark Dawn**, ¿cuándo lanzarán otro **Golden Sun**?

Bueno, da un saludo a los **Toad** y a la princesa **Peach**. Por cierto, te recomiendo que en tu próxima carrera en el **Mario Kart Wii** uses el vehículo Velocidelfín. Saludos.

Matías Tejeda,
Chile

¡Hola, Matías! Muchas gracias por tu consejo, lo tomaré muy en cuenta, y para todos aquellos que no sepan cómo activar dicha motocicleta en **Mario Kart Wii**, simplemente deben ganar la copa estrella en modo espejo, suena fácil, ¿no?

The Legend of Zelda: Skyward Sword sólo puede ser jugado con el Wiimotion Plus, ya sea que esté integrado al control o como accesorio, pero es completamente indispensable para su funcionamiento. De igual manera, se requiere del Nunchuk, sólo que en el paquete que mencionas no se incluye, pues sólo encontrarás dentro el Wiimotion Plus dorado, *soundtrack* y el juego.

Por ahora no se tiene contemplado algún otro título de la línea **Super Mario Bros.**, el último en salir fue **Super Mario 3D Land**, el cual se los recomiendo muchísimo a todos los afortunados dueños de portátil tridimensional, el Nintendo 3DS.

En Wii, la más reciente edición fueron **Super Mario Galaxy 2**, así como la edición de 25 aniversario (compendio que contiene los tres primeros juegos de **Super Mario Bros.** en NES, así como la edición **The Lost Levels**). En cuanto a la saga de **Paper Mario**, próximamente habrá una nueva aventura para Nintendo 3DS, pero no se ha confirmado fecha de salida; nosotros los mantendremos informados. En cuanto a **Kirby**, recientemente tuvo dos entregas, **Kirby's Return to Dreamland**, para Wii, y **Kirby's Mass Attack** para el Nintendo DS. Y en el caso de **Golden Sun**, no hay planes por parte de Camelot Software, pero de haberlos en un futuro ojalá que sean para Nintendo 3DS. ¿No les gustaría apreciar toda la magia y espectacularidad de dicha franquicia en 3D?

Arte por correo:

Aldo José Colón; República Dominicana.
Jesús Alberto Hernández Urrutia; El Salvador.
Luis F. Vázquez Bolaños; Tijuana, B.C.
Kevin Hernández Arvizu; Reynosa, Tamaulipas.
Luis Eduardo Tejeida; Estado de México.
Alexander Barrón; Nvo. Laredo, Tamaulipas.
Emiliano Sánchez Alvarez; Morelia, Michoacán.
Andrés Gómez Reyes; Cd. Juárez, Chihuahua.



El rombo de portada
Por ser el aniversario de CN, esta vez fue muy fácil de hallar.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn


Luigi's Mansion


Mario & Luigi


Luigi's Mansion 2

Luigi

Héroe de otro mundo

Algunos podrán decir que se trata del eterno *sidekick*, que ha dominado las finas artes del control 2, y quizá que su valor y coraje son proporcionales a los del león de **El mago de Oz**. Lo que es un hecho es que Nintendo decidió incorporar a este personaje de overol verde para complementar las hazañas heroicas de **Mario**. Como hermanos, han vivido un sinfín de aventuras en contra de terribles enemigos, uno recurrente es **Bowser**, el rey de los **Koopa**. Para la creación de **Luigi**, se siguió la misma línea y criterios que para **Mario**, sólo que en la actualidad él es un tanto más alto y notablemente más delgado. Una de sus habilidades ocasionales es que puede "flotar" durante un breve instante o realizar saltos de mayor altura, tal como lo vimos desde **Super Mario Bros. 2**.

Su primer protagónico

Luego de que **Mario** derrotó a **Donkey Kong** y rescató a su atractiva damisela en desgracia (**Pauline**), había que buscar nuevos retos; quizá la carpintería ya no le daba lo suficiente para la renta, o de plano sólo quería diversificarse en nuevos oficios. El hecho es que en 1983 lo volvimos a ver en **Mario Bros.**, un juego de Arcadia que modificaba el *gameplay* antes conocido, para incorporar nuevas funciones, retos y... un segundo jugador. Así, **Mario** consiguió trabajo de plomero a su hermano **Luigi**, y formaron el dúo más relevante en la industria de los videojuegos (lo siento, **Banjo**, los bigotones tienen más fans). De esta manera, **Luigi** fue discretamente abriéndose paso a través de los años, ganando popularidad y consiguiendo una personalidad propia que incluso lo llevó a conseguir un protagónico en 2001, con **Luigi's Mansion** para Nintendo GameCube. Próximamente tendremos la secuela, que pinta para volverse una de las más destacadas en el portátil de tercera dimensión.

Otras apariciones

Luigi ha participado en una amplia variedad de juegos de video, abarcando múltiples géneros, como los deportivos, de tablero, de acción/aventura e incluso los educativos y de pelea. Claro ejemplo es la saga de **Super Mario Bros.** o los recientes **Super Mario 3D Land** y **Super Mario Galaxy 2** y, claro, en la serie **Mario & Luigi** (originales para el Game Boy Advance y Nintendo DS). También mostró sus habilidades de combate en **Super Smash Bros.** y sus dotes atléticos en **Mario & Sonic at the Olympic Games**. En la película de *Live Action* de 1993, fue personificado por John Legizamo, mientras que Bob Hoskins se vistió con el overol rojo. Esperemos que en el futuro Nintendo tenga más proyectos para este héroe de gorra verde, pues sus fans siguen y siguen creciendo con cada generación.

Se rumora que el nombre de **Luigi** se debe a una pizzería llamada **Mario & Luigi**, cercana a las oficinas de Nintendo en Redmond Washington (en aquél entonces). Ya lo pudimos ver en su etapa de bebé en el juego **Super Mario World 2: Yoshi's Island** y más tarde en **Mario Kart: Double Dash!!**, **Yoshi Touch & Go**, **Mario Superstar Baseball**, entre otros.



Si eres de los que se
preguntan todo...
¡YA ESTÁ A LA VENTA!
PÓSTERS: ECLIPSES Y CRIATURAS DEL FONDO MARINO
No. 2
muy INTERESANTE JUNIOR
S.O.S. AL RESCATE DE LOS BOSQUES
CÓMO CUIDAR TUS DIENTES
Largas y viscosas: lenguas animales
¡UNA LEY DE GRAVEDAD!
MONTAÑAS DE FUEGO
OBSERVADORES DEL ESPACIO
Explota tu lado científico
¡Experimentos que te dejarán los pelos de punta!
¡Bichos raros! Busca tus tarjetas y arma tu insectario
¿Quién?
¿Cuándo?
¿Dónde?
¿Por qué?
¿Qué?
¿Cómo?
¡ES PARA TI!

EXTRA



El vuelo comienza
El 23 de marzo es la fecha del estreno de **Kid Icarus: Uprising** para Nintendo 3DS.



Corre por el pastel
Mario Party 9, para Wii, hará su aparición el 11 de marzo; gran opción para el sistema.

Corazones invaden el Nintendo 3DS

El Nintendo 3DS está viviendo una etapa fantástica en cuanto a lanzamientos, pero al mismo tiempo en conceptos originales, como lo es **Love Plus**, serie de Konami que llegará pronto a la tercera dimensión en Japón. Si no conoces el concepto de esta obra, te lo vamos a explicar enseguida. Aquí no hay héroes, zombis, castillos o guerra, se trata de un simulador de vida real cuyo objetivo principal es conquistar a la chica de tus sueños, como ocurre en **Harvest Moon** por ejemplo, pero más detallado.

Sí, sabemos que suena algo raro, pero en realidad no lo es tanto y resulta muy divertido. Lo primero que debes hacer es seleccionar a la joven que deseas sea la dueña de tus quincenas... o en este caso, de tu tiempo. Después todo es paciencia y perseverancia, pues dependiendo de tus acciones y personalidad de la chica tardaría en aceptarte como novio.

Aunque sabemos que este tipo de juegos no son tan conocidos en nuestro continente, su calidad no se puede negar. Podría ser una gran oportunidad para que se diera a conocer y ganara seguidores en América, que estamos seguros lo lograría en poco tiempo, justo como pasó con otras obras, como **Monster Hunter** o **Trace Memory**. Ojalá que así sea.

Gracias a las capacidades del Nintendo 3DS podrás interactuar y presentar tu novia a tus amigos reales, algo que resulta muy curioso. También se ha mencionado que tendrá compatibilidad con las versiones de Nintendo DS, además de que seguramente el Street Pass será un elemento importante. Todo suena genial, pero la mala noticia es que para América no tiene fecha de salida; en Japón, lo esperan el siguiente mes. Ojalá que Konami pronto anuncie algo para nuestro continente, pues estamos seguros de que sería un éxito debido a su originalidad.



Todas las chicas del juego tienen personalidad diferente que te puede llegar a meter en problemas si no decides correctamente. Una gran cualidad del desarrollo de Konami para N3DS.

Por fin en América... Xenoblade Chronicles

Sí, no estás soñando y no te estamos haciendo una broma, **Xenoblade Chronicles** ha sido confirmado apara aparecer en América. El mítico RPG de Monolith Soft, creadores del también espectacular **Baten Kaitos**, para Nintendo GameCube, verá por fin la luz en territorio americano en esta primavera, lo cual representa un joya más del catálogo de Wii para este año. Estamos ante un RPG perteneciente al tan aclamado estilo japonés en el que además de la historia principal, en la que con ayuda de la **Monado Blade** debes terminar con el peligro que afronta la humanidad, tendrás decenas de pruebas para que demuestres que eres un verdadero héroe. Así que si tenías alguna duda sobre la calidad de esta obra, puedes quitarla de tu mente desde este momento, es simplemente perfecto.



La cacería ha iniciado en 3D

Si una serie logró la consolidación en esta generación, fue **Monster Hunter** gracias a la gran adaptación que se hiciera para Wii, en el que millones de jugadores conocieron el fantástico concepto que Capcom ideó para este juego, en donde cuatro personas pueden cooperar de manera *online* para cazar monstruos de diferentes tipos mientras mejoran sus armaduras y espadas.

Pues bien, tanto fue el éxito que tuvo en Wii que, como ya te habíamos informado en números anteriores, Capcom decidió que **Monster Hunter 3G** llegara a Nintendo 3DS de manera exclusiva, teniendo como fecha de salida el pasado mes de diciembre... Claro, hablamos de Japón, así que no salgas corriendo aún por él. Se esperaba que tuviera modalidad Wi-Fi, pero esto no ha sido incluido; el multijugador es local.

Es muy probable que llegue a América por la fama que logró en este continente gracias a Wii, aunque de momento no se ha confirmado. **Monster Hunter 3G** es un excelente título que en Japón ya está dominando las ventas gracias a los extras que se han agregado, como nuevos monstruos y armamento para combatir. Seguramente que en el país oriental se organizarán festivales ambientados en esta nueva entrega, así que te mantendremos informado de todo lo que se comente o genere. Los fans de **Monster Hunter**, que son millones, deben de estar muy atentos.













Cazadores, preparen sus equipos para esta nueva aventura.





Para este inicio de año pocas obras pueden compararse con el trabajo de Capcom. No debe faltar en tu colección.





Un nuevo capítulo está por comenzar

Para que se te pase el enojo porque los juegos anteriores aún no tienen su lanzamiento seguro en América, ahora te vamos a hablar de uno que no sólo ya está confirmando, sino que también llegará el mes entrante a engrosar el catálogo para Nintendo 3DS, nos referimos a **Residen Evil : Revelations**. Han sido muchas las cosas que se han comentado respecto de este juego, pero lo cierto es que se volverá a enfocar en el estilo Survival Horror, que tantos buenos comentarios trajo en las primeras tres entregas de la serie.

Si ya jugaste el demo que venía en **Mercenaries**, habrás notado que el ambiente cambia totalmente. Se planea que ahora la tensión esté presente en cada rincón, ya no veremos pasillos llenos de enemigos, porque para empezar la munición será escasa, dejándote como primera opción escapar antes de enfrentarte a las criaturas y perder una valiosa cantidad de energía.

En **Resident Evil Zero**, para Nintendo GameCube, se creó una dinámica que nos permitía controlar a dos personajes por separado. En **Revelations** se tiene una opción para jugar en modo cooperativo con un amigo, pero no se ha asegurado que sea el modo de historia. Posiblemente se trate de misiones especiales, pero como sea es un buen giro para que el *replay value* se mantenga vivo. La fecha para conocer los secretos de la serie es el 7 de febrero, anótalo en tu calendario y espera nuestro análisis completo el siguiente número, será un clásico inmediato.



Los gráficos son de lo mejor que se ha visto en Wii; sólo checa estas imágenes.





Es un auténtico triunfo que este juego haya logrado llegar a América. Aún no sabemos si lo hará con el paquete que incluye un control clásico color rojo, pero de cualquier manera ya debe estar en tu lista de compras para la primavera. Puede ser el RPG de la generación, y debes vivirlo como la gran obra que es.

Log@in

@tono_rodriguez
Twitter

¡Y comenzamos un año más con tu revista! Es enero, así que vamos por 365 días de noticias, lanzamientos y alegrías. La llegada del Wii U está cada vez más cercana; aún no sabemos la fecha de lanzamiento, pero será cuestión de tiempo para que lo estemos platicando en esta misma sección. Iniciemos 2012 con las siguientes notas.

Recomendación para iniciar el año con toda la acción

WWE All Stars está disponible para el Nintendo 3DS. Las dos generaciones más excelsas de la lucha libre se han reunido para dar lo máximo en la portátil de Nintendo. Si las versiones para consolas caseras fueron buenas, imagínate lo que podrás ver en el Nintendo 3DS con la opción de la tercera dimensión. Luchadores de antaño, como **Macho Man**, y de la nueva generación, como **Randy Orton**, estarán elegibles para que demuestres quién es el mejor y conquistes el título de campeón.

Son un total de 43 luchadores, entre superestrellas y leyendas de la **WWE**, cada uno de ellos con diferentes capacidades y técnicas. Y dos modos de juego exclusivos de la consola, que te mantendrán a la orilla del cuadrilátero virtual.

Si lo que quieres es ser el mejor, personaliza tu luchador y llévalo a la cumbre. Veamos qué tan rudo eres para enfrentar a estas leyendas y nuevos talentos, que pueden hacerte pasar un mal rato. ¿Estás muy joven para saber quién es **Hulk Hogan**? Pues da una checada a este buen título para que conozcas a los pilares del famoso deporte.



Para los fans de Mario y The Legend of Zelda

Siempre que sale un sistema nuevo de Nintendo nos preguntamos si en el futuro aparecerá alguna edición especial que contenga tal o cual juego y que sea temática. Pues bien, aquí está la respuesta. Dos nuevas ediciones de Nintendo 3DS están listas, una incluye el título **Super Mario 3D Land** y la otra es conmemorativa de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**. Esta última versión de N3DS lleva en su parte frontal distintivos de la leyenda. ¡De colección!



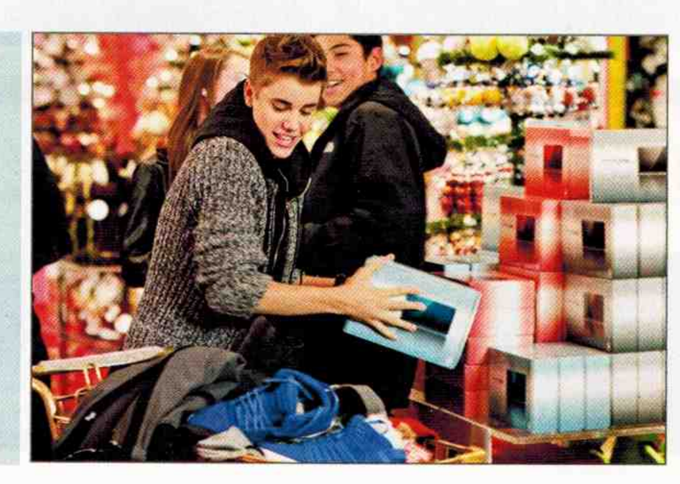


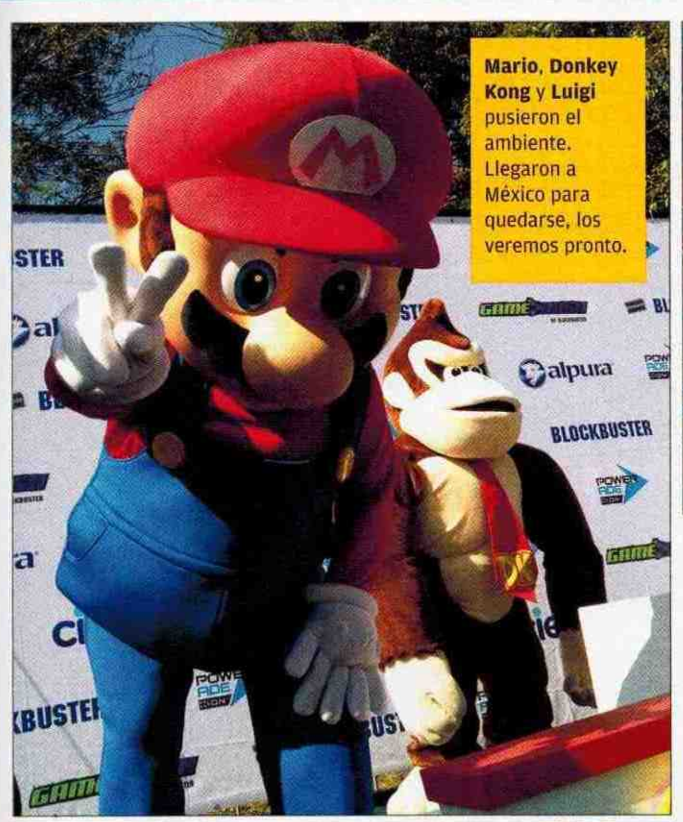
¿Qué te parecen estos dos nuevos *bundles* que ha lanzado Nintendo? Si aún no tienes un Nintendo 3DS y eres fan de estas dos series, es un buen momento para sacar esos ahorros e ir por la que más te guste. Si ya tienes uno, bien podrías darte el lujo, en especial con el de **The Legend of Zelda**. Todo un artículo de colección. El precio sugerido de los paquetes para EU es de $199.99 dólares

Nintendo tuvo un muy buen cierre de año

El famoso Black Friday siempre ha sido una excelente oportunidad para que toda la gente de Estados Unidos compré tecnología. Lo vemos en los reportes que nos llegan: pantallas, teléfonos y, por supuesto, consolas de videojuegos son la mayor atracción. Los descuentos son excelentes, así que seguramente Nintendo habrá tenido una buena participación en la derrama de dinero de esta época que recién termina.

Obviamente, todas estas promociones y ventas especiales de fin de año deben de ser acompañadas por una buena difusión, por lo que Nintendo y Justin Bieber promocionaron el Nintendo 3DS con la célebre canción **All I Want for Christmas**. Esperemos los resultados de ventas.





Mario, **Donkey Kong** y **Luigi** pusieron el ambiente. Llegaron a México para quedarse, los veremos pronto.



¡2da Carrera Nintendo!

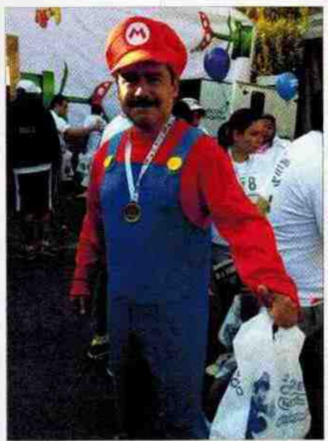
Una vez más **Mario Bros.** logró reunir a más de 3,000 participantes en su segundo llamado al ejercicio en familia. ¡Toda una fiesta la que vivimos quienes asistimos al Bosque de Chapultepec, en la ciudad de México! Tal como se realizó en 2010, la gente llegó puntual a la cita. La primera actividad que se desarrolló fue la carrera de los 5 km, a las 8:00 AM, exclusiva para los adultos. Una vez terminada la competición de 5,000 m para hombres y mujeres, comenzó el reto de los 2 km, en donde el rango estaba abierto a todo público. Así una carrera tras otra hasta llegar a los 500 m, en donde vimos a los padres de familia competir con sus pequeños. Increíble las imágenes que pudimos ver, familias enteras disfrutando de un gran evento. A través de los años hemos sido testigos del fenómeno que desata Nintendo, estas fotos son un fiel reflejo.

Las zonas interactivas también tuvieron su buena participación. El Nintendo Team se encargó de mostrar lo último de la Gran N, tanto para Wii como para Nintendo 3DS. Los patrocinadores tuvieron actividades en donde podías ganar premios para llevarte a casa algo más que tu medalla y playera. Claro está que la mejor recompensa fue haber terminado cualquiera de los recorridos que tuvo el evento. Nos dimos cuenta de eso al ver las caras de los corredores al cruzar la meta. ¡Felicitaciones a Nintendo por la segunda carrera, esperamos la de 2012!



Club Nintendo fue parte del gran día. Ahí estuvimos platicando con los fans de **Mario**, **Luigi** y **Donkey Kong**. Regalamos revistas, tuvimos una megaportada de 20 aniversario y dimos la oportunidad a la gente de que fuera nuestra portada. Resultó genial ver a todos los que se tomaron la foto en la imagen alusiva a la carrera que preparamos; simplemente, te ponías atrás del marco y... clic, ya eras la portada de CN. Por cierto, un gran aplauso para todos, en especial para los que corrieron con su *cosplay*, dieron más color al evento.










¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES



Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.



Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.

COPA

Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

CUERNO

Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

OVNI





¿Quieres saber que tipo de besador eres?

¡Bromea con tus cuates!

GAS

Conoce las leyes de Murphy.

LEY

¿Quieres adivinar lo que tus amigos o pareja están pensando?

MENTE

RAYO



¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x!

Simulador

¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

MENTIRAS



Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

CUERPO



Tú también puedes tener un cuerpo de diez.

Partner Remote

¡Ten el poder del control! Domina a tu pareja.

CONTROL

LOGICA



Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

Estos productos son sólo para diversión.

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP COPA

DE REGALO

JUEGOS



ROBOT

Governator transforma los campos de entrenamientos en parques infantiles, en un mundo habitado por terroristas.



ESCANEA Y DESCARGA







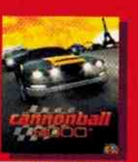


DINGO | GUERRA | YUMS





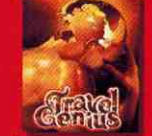
BETTY | TESORO | TORRES

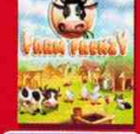






CANON | CHE | BEN











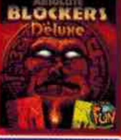






TRAVEL | FARM | CAFE | PAINS | NEUTRON | INSECTOS | AVION | TRES

ROCKY BALBOA









ROCKY | BLOCKERS | DOG | SHARK | MINOTAURO

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO ROBOT

Servicios sólo para México

WALLPAPERS



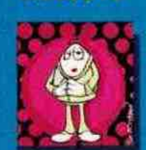




HUEVO15 HUEVO14 HUEVO13







HUEVO12 HUEVO11 HUEVO10





HUEVO9 HUEVO8 HUEVO7





BEN13 BEN8 BEN16




BEN24 BEN21 BEN18

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HUEVO15

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS Edición Especial

VALIENTE
PLANETA
NOVICIA
UVAS
DIABLO
MALVADA
JOVEN
DEPREDADOR
ROCKY
ALIEN

Envía CN FOTO + "clave" al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN

















Ha sido una larga espera por este juego, pero al parecer valdrá la pena cada día de desarrollo.

Dragon Quest X

Square Enix / Wii

El mundo es el escenario de la batalla más grande

Una de las sagas más importantes del género RPG en el planeta y la de mayor peso en Japón es **Dragon Quest**. Cada una de sus entregas, desde el legendario Famicom, causa un revuelo nunca antes visto, al grado de que está prohibido que salgan en lunes debido al ausentismo que causarían en escuelas y trabajos. Pero bueno, el punto es que estamos a nada de que aparezca una nueva versión de esta saga, la décima parte, en exclusiva para consolas de Nintendo; sí, leíste bien, consolas.

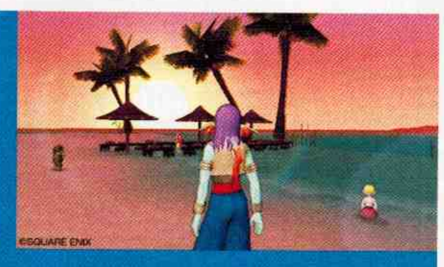
Hace ya bastante tiempo Nintendo y Square Enix anunciaron de manera oficial que **Dragon Quest X** sería un juego para Wii, la consola con el potencial suficiente para renovar la serie. Pero pasaban semanas, meses e incluso años sin más noticias; fueron muchos los fans que pensaron que se cancelaría, pero no fue así, los desarrolladores estaban trabajando para que esta obra fuera la más grande de todas las entregas, situación que parece van a conseguir sin muchos problemas.

De entrada, el juego no sólo verá la luz en Wii, sino también en Wii U durante este año. Lo anterior suena de maravilla, pero lo verdaderamente importante es que ahora la dinámica será *online*, teniendo compatibilidad entre las dos plataformas; el sueño de millones de jugadores se volverá realidad con este título.

Como ya es costumbre, vas a crear al personaje principal de la aventura, desde su vestimenta, estilo de peinado, y claro está, hasta su nombre. Convivirás con cinco razas de criaturas principales, cada una con habilidades diferentes, así que analiza muy bien cada una para cuando llegue el momento de reclutar elementos para tu equipo. Gráficamente es excelente, con entornos enormes llenos de retos por superar, algo así como lo que pasa en **Monster Hunter**. Por ahora no se sabe qué tipo de servidores tendrá el título, o si se tendrá que pagar alguna cantidad por acceder a ellos, aunque en este momento lo que más nos interesa es que llegue a América.

Dragon Quest X será una de las ofertas más novedosas este año, esperamos que tenga mucho éxito y que haya aprendido de los errores que en su momento tuvo **Final Fantasy** cuando decidió dar el paso a los RPG masivos. No es nada fácil cambiar los paradigmas que se tienen en este género, sobre todo cuando se siguen como reglas; una fórmula mágica para hacer cada juego. Ése es el problema con el que tendrá que lidiar este trabajo, pero creemos que lo hará de maravilla: tantos años de desarrollo seguro que tendrán su recompensa para lo compañía, así que espera un juego memorable pronto en dos plataformas, una fórmula que puede ser una tendencia.















Mario Tennis 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

La emoción del deporte blanco en doble pantalla

Aceptémoslo, hasta antes de **Mario Tennis** para el Nintendo 64 este deporte resultaba muy aburrido en videojuegos, la razón principal era que los programadores se enfocaban en el realismo y olvidaban la diversión. De modo que luego de un par de *sets* el título terminaba en un cajón, situación que cambió drásticamente cuando Nintendo decidió realizar **Mario Tennis**, ahora en 3D para la plataforma portátil más famosa de la generación.

Se va a mantener el mismo esquema de control que volviera tan famosa esta serie; es decir, tendremos sólo dos botones para hacer las devoluciones, pero que podremos combinar para lograr "dejaditas" y tiros elevados. Seguramente no quedarán fuera los movimientos especiales de ataque y defensa; creemos que esta vez van a estar disponibles en la pantalla táctil, haciendo más sencilla su aparición, aunque quizá Nintendo tenga algo más en mente.

En cuanto a personajes, sólo se han confirmado **Mario**, **Bowser**, **Peach** y **Luigi**, pero seguramente se unirán varios más. De hecho, no nos extrañaría ver nuevos tenistas en escena, hay que recordar que aquí debutó **Waluigi**, así que las sorpresas en ese sentido no se van a hacer esperar. No se han dado detalles de las opciones de juego, pero es claro que tendremos modos individuales y para cuatro personas más. Lo que no sabemos, y esperamos sea una realidad, es una opción en línea, sería el sueño de todos los amantes de la franquicia, la volvería casi tan popular como **Mario Kart**. Así que crucemos los dedos para que no ocurra lo mismo que con **Star Fox 64 3D**.

Su salida aún no está programada, pero confiamos en que pronto se confirme y se den nuevos detalles tanto del *gameplay* como de los personajes, que como ya te comentamos seguro será una grata sorpresa, ¿se imaginan a **ROB**? Seguro que no somos los únicos que desean ver a este robot en la cancha, pero bueno, sólo Nintendo puede decidir ese aspecto, tendremos que esperar.



Uno de los juegos más divertidos que hayamos visto en consolas de Nintendo está a punto de llegar al N3DS, confiamos en que la experiencia de juego sea de las mejores.













Beyond The Labyrinth

Konami / Nintendo 3DS

El renacer de un género de la mano de Konami

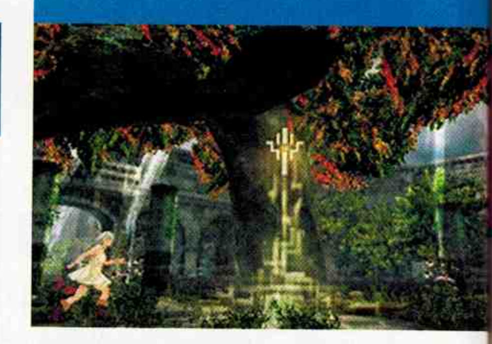
Los RPG han perdido cierta fuerza en la reciente generación, por ello todas las compañías están buscando renovar el estilo a como dé lugar. Un claro ejemplo lo tenemos en esta misma sección con **Dragon Quest X**, de Square Enix, al que debemos sumar **Beyond The Labyrinth**, obra de Konami que promete dar mucho de que hablar este año. Aún no aparece, pero muchas personas ya lo visualizan como el salvador del género.

Siendo justos, **Beyond the Labyrinth** promete demasiado, no es un RPG tradicional en el que vas avanzando en peleas por turnos. Para comenzar, el protagonista del juego no es la chica de cabello blanco que hemos visto en varios videos e imágenes, sino tú; fuera de la pantalla nuestro rol será total en la aventura. Al inicio estaremos acompañando a **Nor** (ese es el nombre de la joven), interactuando con ella por medio de acertijos y textos. Después, se unirán otros guerreros a nuestra *Party*, suena confuso pero realmente en acción es impresionante.

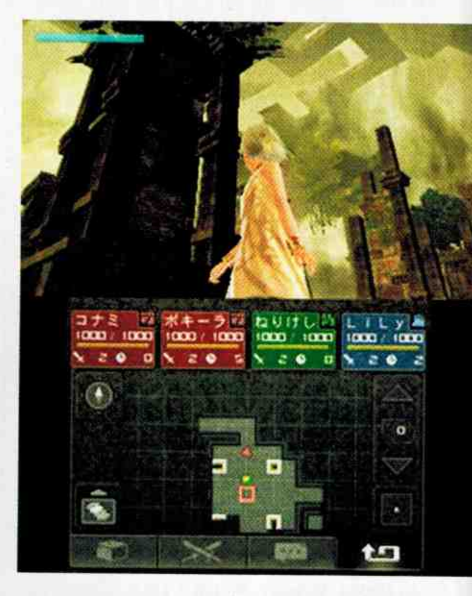
En cuanto al *gameplay*, podemos explorar de manera limitada caminando sobre rieles, pero eso no demerita el espíritu de la obra. Al contrario, nos obliga a pensar bien nuestros movimientos para optimizar la búsqueda que realizamos; sencillamente, sorprendente. Las batallas siguen un sistema de colores muy interesante, rojo, azul y verde, que se mezclan al estilo del juego infantil "piedras, papel y tijeras", así que resultará indispensable que los sepamos emplear, si queremos terminar rápido con las peleas.

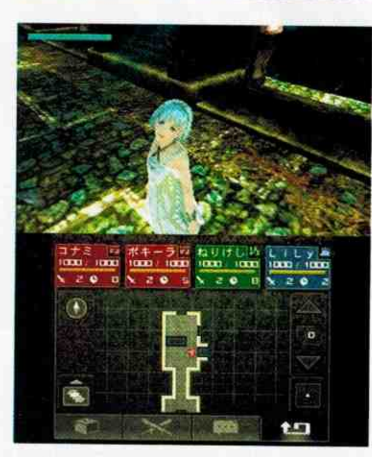
Si hasta ahora no te ha llamado la atención esta obra, también debemos destacar sus gráficos, de los mejores que hemos visto para Nintendo 3DS. Konami tiene una oportunidad única en sus manos, puede crear no sólo una nueva franquicia, sino también un estilo, marcar un sendero para otras compañías. Los RPG buscan evolucionar, y ésta es una de las posibilidades, de las mejores.

Sabemos que muchos no confían en Konami para realizar RPG, pero si alguien puede darle un giro, son ellos. Con toda la experiencia que han acumulado, saben que los jugadores desean verse más involucrados en la historia, en el *gameplay*, razón suficiente para darles el beneficio de la duda. Aunque insistimos, no lo vemos necesario, esta obra parece que ya está destinada a lograr algo, sólo el tiempo nos dirá si estamos en lo correcto.

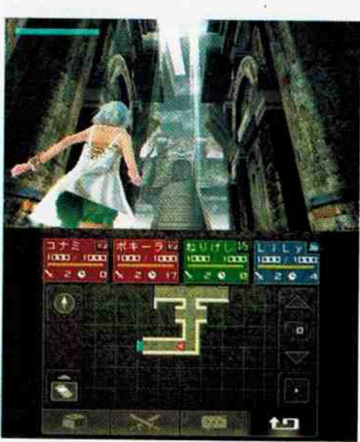






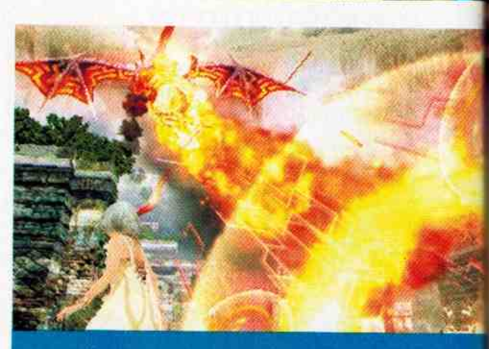






El protagonista del juego somos nosotros, todos los personajes en pantalla sólo son ayudantes, miembros de nuestro equipo, que estarán para servirnos en todo momento. Es un concepto que puede volverse tendencia.







¡Todos a bailar!

ABBA You Can Dance

Ubisoft / Wii

Los títulos de ritmos cada vez ganan más terreno en este mundo de videojuegos, y ya no sólo se trata de clásicos como **Dance Dance Revolution** (que marcó una época al presentar primeramente las Arcadias de baile y luego al ofrecer las versiones para consola casera, que tanto éxito han tenido), **Guitar Hero** o **Rock Band**, pues ahora el baile es la tendencia que se ve reflejada en la preferencia de los jugadores. Así, Ubisoft aprovecha esta oportunidad para ofrecernos **ABBA You Can Dance**, el cual estuvo bajo la supervisión de los desarrolladores de **Just Dance**, una de las franquicias más remuneradas en los últimos años.

ABBA You Can Dance contiene 26 canciones que fueron leyenda en la década de 1970, tales como **Dancing Queen**, **Mamma Mia**, **Lay All Your Love On Me**, **Head over Heels**, **Does Your Mother Know**, **Fernando**, **The Winner Takes It All**, **Waterloo**, **If It Wasn't for the Nights**, **Take A Chance On Me** y muchísimas otras más. El videojuego será de gran atractivo para los nostálgicos de aquella época, pero como las modas regresan, de seguro te la pasarás de maravilla con tus familiares y amigos sin importar tu edad o género. De inicio, podrás participar de forma individual, para explorar las diferentes categorías y adaptarte a los controles de movimiento. Y si quieres iniciar la competencia, invita hasta tres de tus amigos, y así serán el alma de la fiesta, mientras los demás observan tus habilidades en la pista. Pero no sólo se trata de mover el cuerpo (utilizando el Wiimote y Nunchuk como en **Just Dance**) para imitar las peculiares coreografías de la banda sueca, sino también de lucirte como vocalista al cantar cada uno de los temas musicales. Si no te sabes las letras, ¡no te preocupes!, en la pantalla te aparecerán las palabras y el ritmo en que debes cantarlas. En esta opción (vocales) podrán participar hasta dos jugadores de manera simultánea.

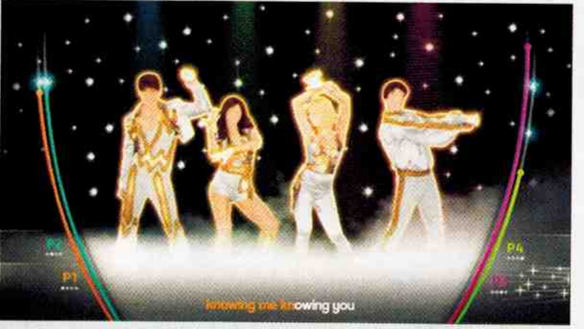
Llegó el momento de animar la pista

Otro de los modos de juego es "Mini-Musical", en donde también sacarás a flote tus dotes histriónicas al participar como protagonista en una historia romántica basada en una de las populares canciones del grupo (si ya viste el musical **Mama Mia!** en teatro o cine, sabrás de lo que hablamos). Incluso, dentro del juego se incluyen los videoclips originales de la agrupación ABBA (por si quieres ver cómo era la industria musical en aquel entonces) y anécdotas sobre los intérpretes que hasta los más grandes fans encontrarán entretenidas e informativas. Con lo anterior, tendrás todo un horizonte completo sobre la trayectoria y los logros del grupo.

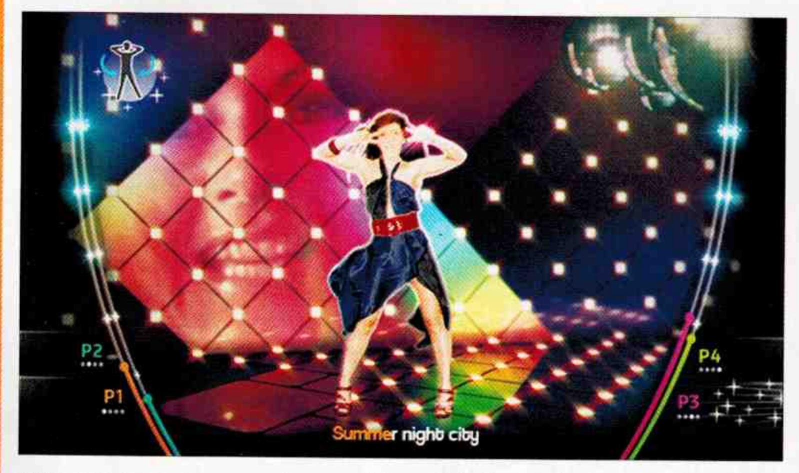
Al tratarse de una extensión de la popular serie **Just Dance**, en **ABBA You Can Dance** veremos el estilo caricaturesco de los personajes y escenarios, pero con animaciones ágiles que nos dan muestra de cómo realizar las coreografías. En cuanto a la dificultad, varía dependiendo de cada canción, así que no te preocupes si sabes o no bailar, aquí sólo se trata de divertirte... ¡Toma el control y déjate llevar por la música de **ABBA**!





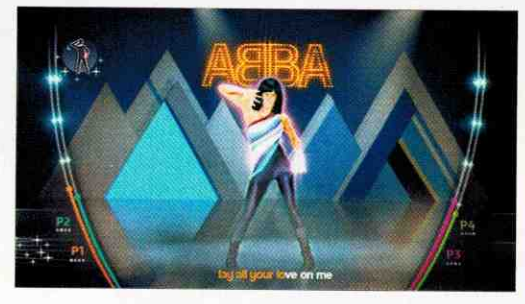


Visualmente se trata de un juego que aprovecha el estilo *Cell Shaded*, o de animación, para lograr la mejor atmósfera en el escenario, donde cantarás y bailarás.



Si lo que te gusta es cantar, aquí lo podrás hacer de forma excepcional a través de la modalidad *karaoke* (todas las canciones tienen las letras y guías en pantalla). Así que no te preocupes por las puntuaciones, simplemente déjate llevar por el ritmo.





¡La cocina se vuelve divertida!

Cooking Mama 4: Kitchen Magic

Majesco / Nintendo 3DS

Cocinar es uno de los grandes placeres de la vida. La combinación suculenta de ingredientes que exaltan nuestros cinco sentidos regresa en su forma virtual que, a manera de minijuegos, hará que te entretengas al utilizar tus reflejos y agilidad para conquistar cada uno de los objetivos.

Para que te des una mejor idea, el *gameplay* de **Cooking Mama 4: Kitchen Magic** es bastante similar al de juegos como **Wario Ware** o **Carnival Games**. Lógicamente, al tratarse de un título para Nintendo 3DS, la interacción con la pantalla táctil y el uso del *Stylus* serán de primordial importancia; logran mayor realismo que simplemente presionar botones.

En esta ocasión encontrarás una cantidad mayor de minijuegos (más de 200) y diversas recetas (más de 60 platillos en donde, dependiendo de tus resultados y habilidades, podrás ganarte la medalla de bronce, plata u oro) que harán de tus actividades en la cocina todo un desafío al cortar, picar, rebanar, agitar, amasar, girar y/o arrojar en un orden y tiempo determinado cada uno de los ingredientes.

Por supuesto, **Mama** será el personaje principal y tu misión será ayudarle a producir las más exquisitas obras culinarias a través de diferentes combinaciones de ingredientes. Aprenderás los secretos de un chef a través de los vistosos escenarios que, por supuesto, están recreados en un ambiente tridimensional para agregar profundidad a la imagen. Si lo prefieres, también tendrás la opción de suprimir el efecto 3D, para apreciarlo como en los clásicos del Nintendo DS.

Aprovecha al máximo tu Nintendo 3DS

Las cualidades particulares del Nintendo 3DS, como el giroscopio, son de bastante utilidad en esta cuarta edición de **Cooking Mama** al mover la consola para quebrar los cascarones de huevo, balancear los platos con comida, gratinar queso y mucho más.

El efecto 3D aplica incluso para que observes los divertidos eventos especiales que se complementan con actividades adicionales al terminar cada paso de la receta. Por otro lado, si ya dominaste los platillos tradicionales, es momento de dejar volar tu imaginación al combinar dos recipientes para diseñar tus propios platillos, que irían desde los populares *cupcakes* hasta las paletas *gourmet* y pay de cereza.

Visualmente notamos una amplia mejoría, pues las texturas de los escenarios y personajes, así como las animaciones del juego en general, lucen más definidos o fluidos. Aunque quizá no resalta como en otros títulos debido a que se mantiene en el estilo de caricatura; no obstante, con el efecto 3D realmente notarás un salto evolutivo en cómo se aprecia el juego.

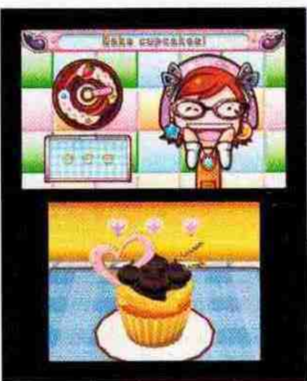
En cuanto a la cantidad de jugadores, podrás compartir el juego con tres de tus amigos más a través de la función *Download Play*. Con lo anterior, **Cooking Mama** se presenta como una agradable -y diferente- propuesta para salir de la rutina de los juegos de acción y será ideal para el deleite de los pequeños jugadores, o aquellos entusiastas de la buena cocina.

De hecho, para que te sientas en un ambiente mucho más realista, los desarrolladores incluyeron efectos de animación que darán movimiento a cada uno de tus platillos. Por ejemplo, verás cómo el fuego abrasa el sartén logrando que poco a poco vayan tomando forma y consistencia los ingredientes. De igual manera, podremos observar el vapor e incluso los sonidos de la comida al freírse en aceite, tal como ocurre en la realidad.

Ocasionalmente, tú mismo deberás preparar los ingredientes, así que encontrarás un sinfín de minijuegos para generar carne molida al dar vueltas a la manivela de una molidora de carne. También podrás dejar en el punto exacto la masa para cocinar los más deliciosos platillos. Al final, podrás tener la mesa puesta para un desayuno, comida o cena completos.

Por supuesto, la presentación será importante, así que trata de decorar tus creaciones con el máximo detalle. Sólo de esta manera lograrás conquistar los secretos de la cocina y deleitar a tus comensales. Parece fácil pero necesitarás dedicación y práctica.





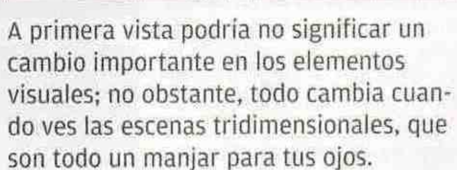






Cooking Mama 4: Kitchen Magic ya está disponible para Nintendo 3DS. Lo recomendamos para las pequeñas videojugadoras o para todo aquel entusiasta de la cocina que quiera volverse un verdadero chef virtual.





A primera vista podría no significar un cambio importante en los elementos visuales; no obstante, todo cambia cuando ves las escenas tridimensionales, que son todo un manjar para tus ojos.





¡Salva el mundo con los Power Rangers!

Power Rangers Samurai

Namco Bandai / Wii

Prepárate para volver a hacer equipo con unos de los personajes más icónicos de la televisión. Los **Power Rangers** (ahora mediante su nueva línea samurái) están listos para enfrentar una de sus misiones más desafiantes, que se desprende de la serie de televisión transmitida por la cadena de televisión Nickelodeon.

A diferencia de los anteriores **Rangers**, nuestros nuevos héroes: **Jayden**, **Kevin**, **Mia**, **Emily** y **Mike** tendrán cualidades únicas que les ayudarán en sus aventuras, pues portarán los legendarios símbolos samurái (**Samuraizer**) para transformarse en los **Rangers Rojo**, **Azul**, **Verde**, **Amarillo** y **Rosa** y hacerse acreedores a los poderes necesarios para lograr enfrentar a los elementos de fuego, agua, cielo, bosque y tierra. Por supuesto, también serán ayudados por espíritus de animales, completando su escuadrón de acción que podrás observar en las diversas escenas del videojuego.

El estilo de juego es *Beat'em Up*, es decir, recorrerás las diferentes misiones a través de un camino predeterminado mientras te defiendes de los ataques enemigos utilizando tus armas, ataques y poderes especiales. En ocasiones, tendrás la posibilidad de descubrir pasajes secretos para llegar a niveles especiales en donde encontrarás pistas de cómo lograr vencer a la armada del mal. Si requieres de ayuda, podrás hacer equipo con los demás **Rangers** para armar al sorprendente **Megazord** y así enfrentar a los enormes villanos, tal como lo has visto en la serie original.

La historia está basada en los hechos ocurridos en televisión. Asumirás el control del líder de estos guerreros, el **Ranger Rojo**; sin embargo, cada uno de los miembros del equipo tendrá habilidades únicas que harán de tu cruzada una tarea más sencilla de conquistar.

La historia cuenta que hace muchos siglos en Japón surgió una extraña fuerza que inmediatamente amenazó al universo y, por supuesto, al planeta Tierra y a cada uno de sus habitantes. Pero poco se conocía de este nuevo peligro, por lo que las civilizaciones estaban yéndose a pique, pero un día un clan de valientes guerreros decidió reunir las fuerzas y elementos necesarios para enfrentar a la nueva amenaza y evitar que nuestro planeta y todo lo que conocemos tenga un trágico desenlace. Fue justo en ese momento donde el poder de los samurái tomó un nuevo significado, al conseguir los símbolos mágicos que les otorgarían poderes inimaginables, con los cuales al final pudieron salvar el mundo.

Los años transcurrieron de forma convencional, y el legado de los símbolos y la leyenda de los antiguos guerreros siguió presente. De hecho, estos ítems fueron heredados de generación en generación; se espera que no llegue el momento en que se vuelvan a utilizar.

Lamentablemente, lo que el mundo deseaba evitar ha regresado, pero esta vez con mucha más fuerza y sed de conquista. Ya no estarás en el Japón feudal, ahora tu escenario será la ciudad, la era actual, con todo y sus nuevos peligros.

Go, go, Power Rangers!

Para controlar al personaje te valdrás de ambos mandos (Wiimote y Nunchuk), y a diferencia de muchos otros títulos, aquí tendrás un esquema de control tradicional, tratando de evitar la necesidad de agitar el control para atacar. Principalmente, este título está enfocado para los pequeños jugadores, pues el nivel de dificultad no es tan elevado, y debido a su estilo de juego puede llegar a ser repetitivo. Sin embargo, el hecho de contar con la cooperación de los demás personajes y la posibilidad de disfrutar de las colosales peleas con robots gigantes, le dan un toque de emoción que encantará a los fans.

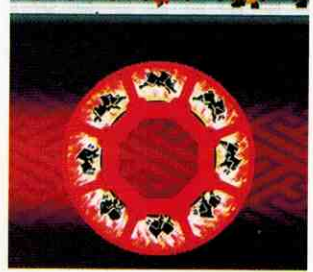
Power Rangers Samurai también está disponible en versión para Nintendo DS, aunque hubiera sido mucho mejor para el N3DS ya que su potencial es superior y el toque tridimensional siempre da un bono adicional a los efectos visuales. En cuanto a la cantidad de jugadores, en Wii cuenta con modo cooperativo para dos jugadores (en lugar de cuatro), mientras que en Nintendo DS se limita a juego individual.



La acción en el Nintendo DS se desarrolla en la pantalla superior, mientras que en la táctil tendrás acceso al panel de opciones y configuración.









Unas de las limitantes de este videojuego es la poca variedad de rivales y la cantidad, por lo que quizá sea repetitivo luego de algunas escenas.

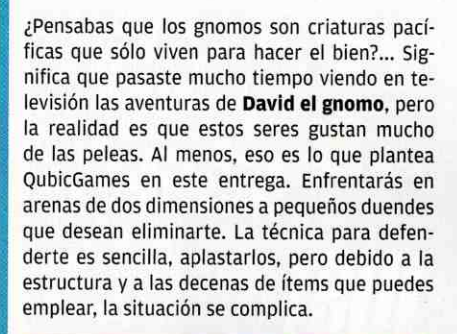


CANAL NINTENDO

Nada como iniciar el año con un buen juego, no importa en qué formato sea. Considerando lo anterior, en esta ocasión te vamos a comentar de varios títulos que puedes descargar a tus diferentes consolas Nintendo; te darán horas de diversión, retos e, incluso, provocarán nostalgia. Todos están a un superprecio, aquí no hay cuesta de enero, podemos estrenar algún título para divertirnos ya sea solos o con nuestros amigos. Revisa bien estas opciones y decide con cuál iniciarás 2012.

WiiWare

Gnomz



Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía: **QubicGames**

¿Pensabas que los gnomos son criaturas pacíficas que sólo viven para hacer el bien?... Significa que pasaste mucho tiempo viendo en televisión las aventuras de **David el gnomo**, pero la realidad es que estos seres gustan mucho de las peleas. Al menos, eso es lo que plantea QubicGames en este entrega. Enfrentarás en arenas de dos dimensiones a pequeños duendes que desean eliminarte. La técnica para defenderte es sencilla, aplastarlos, pero debido a la estructura y a las decenas de ítems que puedes emplear, la situación se complica.



Step Up!



Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía: **GolemLabs**

Si no tienes suficiente ejercicio con **Wii Fit** o **Just Dance**, GolemLabs te ofrece una alternativa. Se trata de un título que combina el baile con rutinas de ejercicio que debes seguir con ayuda de movimientos reales; la verdad, si bien este tipo de juegos ya no sorprende a nadie, éste ha sido bien realizado, con actividades que demandan concentración y ritmo. No dudamos en recomendarlo, sobre todo por su precio. El único punto negativo que le encontramos está en que no cuenta con modo multijugador, pero a excepción de eso es buena compra.



Pinocchio´s Puzzle

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **EnjoyUp Games**

Para esos momentos de relajación, cuando necesitas alejarte de los disparos o las batallas, nada como resolver un buen rompecabezas. Justamente ésta es la opción que nos presenta el título, donde el único objetivo es terminar la docena de cuadros que nos presentan con escenas emblemáticas de **Pinocchio**, el muñeco de madera que todos conocemos. Claro está que al inicio en cinco minutos terminarás cada *puzzle*, pero los últimos requieren de calma y paciencia; todo un deleite para los que gustan de este entretenimiento que requiere dedicación.

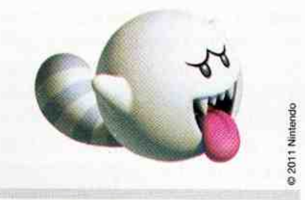


Canal Nintendo

Las novedades no dejan de aparecer. Esta vez te tenemos algunas alternativas para que disfrutes al máximo tus consolas favoritas, o bien pases un rato muy agradable mirando los próximos estrenos de las compañías desarrolladoras.

Super Mario Land 3D
Tráiler

Uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos ya está disponible para Nintendo 3DS. Simplemente no te lo puedes perder, basta con mirar este tráiler para que lo anotes en tu carta para los Reyes Magos.



© 2011 Nintendo

The Legend of Zelda: Skyward Sword
TV Spot

¿Qué más podemos decirte de esta obra maestra? Seguramente ya la disfrutas, pero nunca está de más conocer cómo se ha mostrado en otras partes del mundo, así que goza este comercial.



Iwata Asks
Mario Kart 7

El desarrollo de un juego como **Mario Kart** guarda muchos secretos y detalles que pocas personas conocen. Algunos de ellos son revelados gracias a este video, en el que Satoru Iwata es el protagonista.



© 2011 Nintendo

Shinobi
Tráiler

Uno de los ninjas más queridos de la década de los noventa está de regreso. Su aventura para Nintendo 3DS pondrá a prueba tu habilidad y talento; es un juego que a pesar de que no ha hecho mucho ruido, despunta en el catálogo.

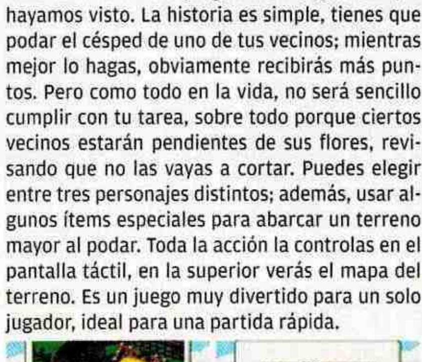


1950´s Lawn Mower Kids



Nintendo Points: **500 /** Compañía: **Zordix AB / DSiWare Nintendo DSi**

Éste es uno de los juegos más originales que hayamos visto. La historia es simple, tienes que podar el césped de uno de tus vecinos; mientras mejor lo hagas, obviamente recibirás más puntos. Pero como todo en la vida, no será sencillo cumplir con tu tarea, sobre todo porque ciertos vecinos estarán pendientes de sus flores, revisando que no las vayas a cortar. Puedes elegir entre tres personajes distintos; además, usar algunos ítems especiales para abarcar un terreno mayor al podar. Toda la acción la controlas en el pantalla táctil, en la superior verás el mapa del terreno. Es un juego muy divertido para un solo jugador, ideal para una partida rápida.





Balloon Kid



Compañía: **Nintendo**

Otro juego clásico del Game Boy ahora está disponible para Nintendo 3DS, nos referimos a **Balloon Kid**. De entrada pareciera que es el hermano menor de **Balloon Fight** de NES, pero no es así. Aquí, aparte de usar los globos para mantenerte volando, puedes bajar e interactuar un poco más con el escenario. Además, existen enemigos finales que debes eliminar al más puro estilo de **Super Mario Bros.**; es decir, saltando sobre ellos. Su salida fue originalmente en 1990, pero sigue siendo una opción excelente, sobre todo si no lo conociste en su momento y quieres saber cómo ha ido evolucionando este medio, ya que por si fuera poco en formato físico es sumamente complicado de conseguir, así que no lo pienses mucho, invierte bien tus puntos.



Freakyforms: Your Creations, Alive!



Compañía: **Nintendo**

Si dudabas de la creatividad de los juegos para eShop, esta obra es una muestra clara de lo que se puede lograr utilizando bien cada herramienta. Si alguna vez has comentado dicho como "yo hubiera armado al personaje con una espada..." o "ese atuendo está de más", ahora tienes la oportunidad de ser tú quien decida el aspecto del protagonista. Gracias a la pantalla táctil y al *Stylus*, darás vida a diferentes criaturas, pero lo mejor es que sus movimientos resultan fluidos, no se ven acartonados. La interacción con todo los elementos es fantástica, bastarán unos minutos para que quedes atrapado; sería muy interesante ver este concepto en una consola casera, tal vez en Wii U.



Castle Conqueror-Heroes

Compañía: **CIRCLE Entertainment**

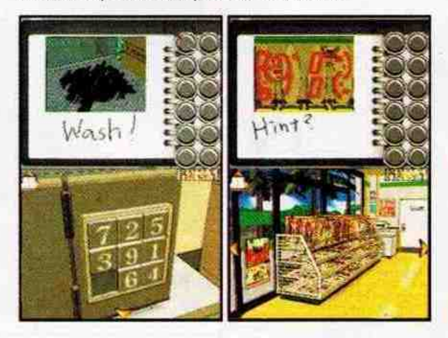
El mundo ha caído en manos de una terrible organización que ha provocado el descontento mundial debido a la cantidad de absurdas leyes e impuestos que han generado. Desafortunadamente, todos se mantienen sumisos, sin actuar... hasta que un héroe surge de entre la multitud para hacer frente a sus opresores. Tu deber será guiar a un grupo de rebeldes hacia la victoria por medio de la estrategia; el sistema de juego es parecido a **Advance Wars**, donde antes de atacar tienes que acomodar bien tus piezas para que no sufras bajas. El título resulta muy adictivo desde el primer minuto de acción, una grata experiencia que ofrece 20 horas de juego.



Escape Trick: Convenience Store

Compañía: **INTENSE Co., Ltd.**

Todos conocemos las tiendas de autoservicio, prácticamente hay una en cada esquina, pero seguramente jamás pensaríamos en una de ellas para que sea el escenario de un videojuego, pero con un poco de creatividad puede convertirse en el *puzzle* más complicado. En este título vamos a tomar el papel de un cajero que, como siempre, al llegar a trabajar al minisuper se da cuenta de que algo anda mal: no hay clientes y todo está cerrado; ahora ya no puede salir. Escapar es lo de menos, algo sucio está detrás de todo esto; tu obligación será esclarecer el misterio, salir y continuar con tu vida normal como vendedor de un minisuper de día y héroe de noche.



3D: Classics: Kirby´s Adventure



Compañía: **Nintendo**

Una obra más se suma a los clásicos que hemos visto entrar al mundo 3D. En esta ocasión es **Kirby´s Adventure** de NES, un juego de acción lleno de desafíos en el que nuestro rosado héroe tiene que combatir contra cientos de extrañas criaturas para poner fin al **King Dedede**. El efecto en 3D está muy bien logrado, sobre todo en niveles con muchos enemigos; se vuelve un gran espectáculo visual, en momentos pareciera que no es un *remake*, sino un juego totalmente nuevo. Sin duda, es una de esas joyas que no puede faltar en tu colección de Nintendo 3DS. Esperamos que las siguientes adaptaciones de clásicos mantengan este nivel.



TOP 10

TLOZ: Skyward Sword
Nintendo / Wii



El juego más esperado de todos los tiempos ya está disponible en Wii y sigue coronándose sin importar el paso del tiempo. Visualmente hay una evolución en la consola y en la franquicia en general. Otra de sus cualidades es el uso del Wiimotion Plus para realizar movimientos 1:1 con la espada. Si no has tenido la oportunidad de jugarlo, ¿qué esperas? ¡Hazlo ya!

Mario Kart 7
Nintendo / Nintendo 3DS

Si la versión para Nintendo DS nos pareció excelente, esta nueva para N3DS se lleva las palmas, pues no sólo mejora la experiencia de *gameplay* y la calidad y cantidad de escenarios, sino que también incluye un sistema de juego en línea, que hará de la competencia un reto mundial.



Super Mario 3D Land
Nintendo / Nintendo 3DS



Podrás ver un centenar de imágenes o checar todos los tráilers en YouTube o directo en tu Nintendo 3DS, pero en cuanto vivas la experiencia de **Super Mario 3D Land** en tu Nintendo 3DS sabrás que es una evolución maravillosa de la franquicia, un clásico que se adapta a las nuevas tecnologías para darnos más entretenimiento y retos.

Call of Duty Modern Warfare 3
Activision / Wii

La guerra continúa en la tercera entrega de **Modern Warfare**. Esta edición es la más completa pues incluye misiones de la segunda parte, así como un sistema de juego en línea que da muchas horas de juego adicional. Es compatible con el *headset* para voz.



Spider-Man: Edge of Time
Activision / Wii



La vida de **Peter Parker** está en peligro y depende de **Spider-Man 2099** que logre sobrevivir. Es una historia en la que ambos héroes se verán involucrados y tienen comunicación a través de una máquina del tiempo. Sin equivocarnos, la mejor entrega de **Spidey** hasta ahora.

Shinobi

SEGA / Nintendo 3DS



El clásico de SEGA está de regreso en el Nintendo 3DS. Ahora, los desarrolladores optaron por cambiar el concepto visual, pero conservaron prácticamente el *gameplay* y agregaron elementos tridimensionales para crear una historia llena de acción y reto al por mayor.

6

Sonic Generations

SEGA / Nintendo 3DS

SEGA está de fiesta: su personaje más representativo cumple 20 años. La forma de celebrar este acontecimiento fue a través de un videojuego para Nintendo 3DS que aprovecha los elementos clásicos de la franquicia de una manera única e incluso puedes jugar con **Sonic** clásico o moderno, cada uno con habilidades individuales.



7

Disney Universe

Disney Interactive / Wii

Si quieres un título en donde la acción no termine y que, además, puedas jugarlo con tres de tus amigos más, ¡**Disney Universe** es tu opción! Se trata de un juego en donde debes completar un sinfín de retos al portar trajes de los personajes de Disney (más de 40 disfraces).

8

Driver Renegade

Ubisoft / Nintendo 3DS

En esta ocasión, la misión de **Tanner** será acabar con el crimen que reina en la ciudad. Desde los pequeños ladrones hasta los grandes criminales serán sus enemigos. Todo a bordo de múltiples autos y pisando a fondo el acelerador.



LEGO Harry Potter: Years 5-7

Warner Bros. Interactive Studios / Wii



Ya puedes disfrutar de los últimos tres años que vivieron **Harry**, **Ron** y **Hermione** en Hogwarts; claro, visto desde la perspectiva LEGO. Aquí podrás esperar acción, pero también muchísima diversión a través de un amplio número de misiones.



MARIOKART 7™
SÓLO PARA LA CONSOLA
NINTENDO 3DS™

NEED FOR SPEED: THE RUN

No sólo se trata de presentar flamantes vehículos, sino también de que percibas una verdadera sensación de control cuando conduces.

TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Temas sugestivos, violencia y lenguaje explícito.

© Electronic Arts

Elige el mejor vehículo y prepárate para cruzar los Estados Unidos en una carrera por tu libertad.

Uno de los géneros que han tenido que evolucionar para no quedarse en el pasado es el de las carreras, pues si recuerdas, hubo un tiempo en el que los vehículos a toda velocidad eran parte infaltable de las consolas. Luego de que se volviera rutinario tanto para desarrolladores como para los propios videojugadores, las compañías tuvieron a bien la idea de transformar el concepto de sus creaciones. Así, surgieron grandes franquicias en las que ya no sólo se corre por una pista para llegar en primer lugar, sino que también necesitas concretar múltiples hazañas, que son la verdadera pieza clave del juego, generadoras de más acción y emociones.

Renovarse o morir

Respecto de **Need For Speed**, la franquicia apareció por primera ocasión en 1994, y desde entonces hemos visto 17 secuelas, siendo esta última la de más acción a través de la historia del protagonista, quien debe correr por todo Estados Unidos para salvar su vida. Paso a paso irás desbloqueando nuevos autos, que ocuparás para vencer los retos más férreos.

JUGADORES





Compañía: **Electronic Arts** / Desarrollador: **Firebrand Games** / Categoría: **Carreras**













RANKING




Acción a máxima velocidad

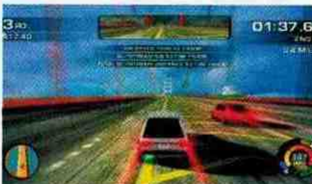
Need for Speed: The Run es el resultado de varios años de trabajo de Black Box, equipo de desarrollo bajo el mando de Electronic Arts. Ya antes habían trabajado con la franquicia de autos (**NFS: ProStreet**, **NFS: Undercover**, **NFS: World**, entre otros), pero antes no habían dedicado tanto empeño en lograr una verdadera evolución. Es decir, cuidaron muy bien el sentido de historia que le darían, así como la variedad de escenarios y giros narrativos que podría tener, pues no por tratarse de un título de autos quiere decir que el guión deba ser simple y vano (cabe destacar que la adaptación a Wii e incluso la del Nintendo 3DS corrió por parte de Firebrand Games). De hecho, el apartado de historia es lo que más nos agradó en **The Run**, pues por alguna extraña razón la calidad visual sigue sin mejorar, no importa que la consola (Wii) pueda dar mucho más de lo que vemos prácticamente en cada una de las pistas del juego: Para muestra, **Monster Hunter**, **TLOZ: Skyward Sword**, **Mario Galaxy**, **Metroid Prime/ Other M** o **Silent Hill**.

La trama ocurre a través de los ojos de Jackson "Jack" Rourke, quien recientemente se ha visto involucrado con las personas menos convenientes, poniendo su vida en peligro. Tus nuevos "amigos" buscan una forma de extorsionarte, así que la única opción viable para salir de este aprieto es subirte a un poderoso vehículo y participar en una serie de carreras ilegales por todo el país. Así es como **Jack** llega a **The Run**, una carrera de poco menos de 5,000 kilómetros que recorre los rincones más aventurados de Estados Unidos, comenzando en San Francisco y terminando en la caótica ciudad de Nueva York. El premio por esta travesía son 25 millones de dólares, lo suficiente para que soluciones tus problemas con los criminales y salgas de todo compromiso ilegal.

Durante la peligrosa carrera deberás competir en contra de otros 200 pilotos altamente entrenados en competencias ilegales. Pero no sólo de ellos deberás cuidar tus espaldas, ya que en ciertos puntos del juego, notarás que se prenden las famosas luces rojas y azules... Así es, la policía también tratará de detener tu hazaña. Pisa al fondo el acelerador, sácalos de la carretera o realiza cualquier acción que creas prudente para deshacerte de ellos; de lo contrario, serás puesto tras las rejas y tu sueño de libertad quedará junto al bote de los desperdicios.









La versión de Nintendo 3DS cuenta con múltiples efectos especiales que se ven aumentados con el uso del modo tridimensional. ¡No dejes de checarlo!

¿Sabías que...?

1.- Múltiples autos reales estarán esperándote para ser desbloqueados y sacarles provecho a sus poderosos motores. Algunos de ellos son Audi R8 Coupé 5.2 FSI Quattro, Ford Shelby GT500 Super Snake, Lamborghini LP670-4 SV, Lexus LFA, Lotus Evora y muchos otros más.

2.- Need for Speed: The Run, en Wii, ofrece acción en pantalla dividida para dos jugadores, pero desafortunadamente no incluye juego en línea.

3.- Similar a como ocurrió en la franquicia **Driver**, en **Need For Speed: The Run** no sólo tendrás intensas carreras abordo de tus fabulosos vehículos, sino también la oportunidad de bajarte del coche para realizar ciertas actividades a pie, igual de intensas.





En esta competencia deberás luchar con toda tu fuerza para salir con vida.

La carrera también se vive en el Nintendo 3DS

Para incrementar la cantidad de juegos de carreras en el Nintendo 3DS, Electronic Arts también distribuyó la versión de **Need For Speed: The Run** en dicho portátil. Con esto, se genera más competencia pues antes sólo había opciones como **Ridge Racer 3D** y **Asphalt 3D**. Otro de los detalles que podemos tomar como referencia para comparación con **Driver 3DS** es que en **Need for Speed The Run** también verás cómo se desarrolla la historia a través de elementos visuales tipo cómic. La historia en esta ocasión se verá dividida en cinco actos, que a su vez se traducirán en más de 20 episodios que te llevarán a vivir la intensidad de las carreras al cruzar todo Estados Unidos.

RANKINGS

Master:

Es evidente que la serie **Need For Speed** ha evolucionado con el paso del tiempo, mejorando la calidad de sus desafíos. Sin embargo, lo que no me terminó de convencer fueron los efectos visuales, pues se notan bastante simples. La jugabilidad se siente más natural, es decir controlar a los vehículos no es tan aparatoso como en ocasiones anteriores, por lo que disfrutarás mucho más la sensación de manejo. También depende mucho de las características del vehículo que selecciones, recuerda que algunos tienen mejor agarre para ciertos tipos de pistas. En resumen, se trata de un juego que pudo haber logrado mejores resultados, pero que no tuvo el nitro necesario para hacerlo.

Crow:

Siento que, en el caso de **Need for Speed**, una historia más completa no es suficiente para complacer a los fans, pues es de esos títulos en donde la calidad visual importa, y mucho, ya que se trata de que los escenarios y vehículos luzcan maravillosamente. Sin embargo, en esta entrega para Wii, el aspecto visual no logra despuntar como debería, pues hace falta que el equipo de Electronic Arts se ponga la pilas y aproveche cada una de las funciones del Wii y, sobre todo, del poder de la consola, que realmente no es tan limitado. Espero que en próximas ediciones pongan más empeño en este punto, ya que no hemos visto avances notables en las pasadas entregas de la serie.

Panteón:

Estos juegos siempre me han gustado por su diversión y reto en cada uno de los objetivos que realices; además, trae vehículos increíbles para elegir y competir en contra del CPU o de tus amigos. No importa si no has jugado alguno antes, puedes disfrutar de **Need For Speed: The Run** sin problemas, ya sea en su versión de Wii, o bien en la del portátil favorito de todos: el Nintendo 3DS. Si no me crees, te reto a que lo juegues, con una carrera quedarás enganchado a su buen *gameplay*. ¿o te da miedo pisar el acelerador? Es hora de que dejes atrás a tus contrincantes y te pongas al volante para demostrar quién es el mejor en lo que a conducir se refiere.

X-MEN DESTINY

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Lenguaje moderado, violencia, temas sugestivos moderados.

El destino de la humanidad está en tus manos... y en tu control.

Esta vez las nuevas generaciones de mutantes serán las que tengan la responsabilidad de salvar el mundo.

Ser diferente nunca ha sido un problema, más bien es una virtud, justo como lo demuestran los **X-Men** en sus diversas aventuras. No importa que el mundo gire en su contra, ellos siempre saldrán adelante. Para muestra, su última adaptación para Wii, **X-Men Destiny**, donde deberán poner a prueba todo su poder no para salvarse ellos, sino a la humanidad.



Al avanzar en la aventura, aprenderás a usar cada movimiento de tu personaje para lograr combos que terminen más rápido con la energía del enemigo.

JUGADORES



1



Compañía: **Activision** / Desarrollador: **Silicon Knights** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD



REPLAY VALUE



RANKING





7.0

Nueva vida a la franquicia

Si bien es cierto que los **X-Men** como **Wolverine** o **Cyclops** son de los favoritos del público, también es una realidad que luego de tantos juegos se necesitaba un giro, un cambio en el rol protagónico de estas obras, lo cual ha hecho Activision para este juego. Ha dejado atrás a los personajes de siempre para ofrecernos una nueva misión en la cual cada decisión que tomemos afectará el rumbo de la partida, muy interesante.

El guión corrió a cargo de Mike Carey, famoso escritor de Marvel, quien para esta aventura ha diseñado tres personajes totalmente exclusivos, **Aimi**, **Adrian** y **Grant**, todos con habilidades únicas que debes aprovechar en cada escenario. Pero bueno, regresemos a la trama del título. Todo toma lugar en San Francisco, la ciudad se encuentra dividida entre mutantes y civiles; hasta aquí nada raro, pero una misteriosa asociación está causando destrozos y terminando con la población, por lo que tu deber será poner alto a sus planes.

¿Sabías que...?

1.- Silicon Knights también tiene en su historial una colaboración con Konami para la adaptación de **Metal Gear** a Nintendo GameCube, título que es considerado como uno de los mejores en el catálogo de la consola.

2.- **Cyclops** es uno de los **X-Men** más poderosos, siempre lleva gafas oscuras para controlar su poder ocular. Lo hemos visto en varios videojuegos, siendo uno de los más populares **Marvel vs Capcom 2** de Arcadia.

3.- Los mutantes hicieron su debut en juegos de video para NES en el ya lejano año de 1985, publicado con el sello de la extinta compañía LJN, que se volviera famosa por desarrollar juegos basados en películas y superhéroes.



X-Men Destiny fue desarrollado por el equipo de Silicon Knights, el mismo estudio responsable de obras como **Eternal Darknness** para Nintendo GameCube. Llevaban varios años sin involucrarse en proyectos importantes, así que esperamos que este trabajo marque su regreso a la primera escena de la industria.

El triunfo está en tu equipo

Algo que debemos dejar muy claro es que no es un juego donde salen miles de enemigos esperando a que los golpees durante un centenar de niveles. No, aquí una vez que has seleccionado a uno de los tres mutantes, comienza un proceso de decisiones que vuelven esta aventura mucho más profunda y compleja que las anteriores. Para empezar, con cada batalla superada reunirás puntos de experiencia que te permitirán aprender nuevas habilidades mutantes, explotando el poder de tu héroe.

La mayoría de acciones tú las controlas, pero también vas a necesitar de la ayuda de algunos **X-Men** más experimentados, sobre todo para que no abuses de los poderes y puedas usarlos en momentos clave. Así que cuando alguno de los veteranos quiera unirse a tu equipo, piensa muy bien en qué te puede beneficiar su ingreso a tu equipo, ya que por muy poderoso que sea, tal vez no encaje con el estilo que estás construyendo.





Un destello en la oscuridad

Los gráficos tiene el ya tradicional estilo *Cell Shaded*, que hace lucir cada movimiento y poder al máximo, como si estuvieras viendo una batalla en la televisión. Debemos decir que los programadores se han esforzado para lograr una agradable experiencia visual, complementada por arreglos sonoros que no desmerecen. No tendrás quejas en ese sentido; por si fuera poco, el *gameplay* se vuelve accesible desde el primer momento. **X-Men Destiny** parecía ser una apuesta arriesgada, pero ha terminado como una grata sorpresa.

Para regocijo de los fans, aparecen varios personajes emblemáticos (aunque no puedes jugar con ellos directamente), como **Colossus**, **Magneto**, **Pixie**, **Toad**, **Iceman**, **Gambit**, **Pyro** y **Juggernaut**; todos con sus vestimentas y movimientos típicos, dispuestos a pelear a tu lado por el bien.

RANKINGS

Master:
Al inicio pensé que sería un juego más de los **X-Men**. No es que sean malos, sino que la fórmula ya había sido explotada demasiado, pero por fortuna estaba en un error. Activision ha querido cambiar el camino de estos mutantes y ha rediseñado todo el concepto, con guión exclusivo incluido, lo que habla de sus compromiso con este proyecto, que es una de las mejores ofertas para Wii que puedes encontrar en este inicio de año. Espero realmente que se mantenga la línea no sólo con esta serie, sino también con todos los trabajos de la compañía, esto la regresaría a un puesto de primer nivel en la industria, que desde hace tiempo perdió con malas adaptaciones.

Crow:
Activision continúa con la línea de **X-Men**, y ahora nos presenta una historia original en la que conoceremos a tres nuevos personajes que serán los protagonistas de esta intensa aventura para liberar a la sociedad de San Francisco de los macabros planes de los mutantes rebeldes, que pretenden desestabilizar a la sociedad. Por supuesto, en ocasiones recibirás el apoyo de algunos otros héroes conocidos, quienes darán todo su poder para auxiliarte en esta misión. Visualmente no propone nada nuevo siendo un título de Wii, pero se mantiene en el promedio de los anteriores. Así que si las disfrutaste, debes conocerlo; tal vez se gane un lugar como tu favorito.

Panteón:
Los "equismen" (ja, ja, ja, no pude evitarlo, es como cuando alguien dice: "los pokemones" o "mario bronx"), regresan a la acción con un juego más en donde deben salvar el mundo de las fuerzas de **Magneto**... Aunque eso de que regresan es ambiguo, pues lo que los desarrolladores quisieron hacer es dar énfasis a los tres nuevos héroes y dejar al resto de mutantes como personajes de apoyo solamente. Este asunto les costó demasiado, pues cuando compras un juego de los **X-Men**, no importa si es repetitivo o no, sino que deseas controlar a **Wolverine**, **Cyclops**, o cualquiera de tus héroes, ¿no lo crees? De cualquier manera, tú tienes la mejor opinión.

Entre las nubes, sólo tú puedes encontrar la salida

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Lenguaje moderado, violencia.

© Namco Bandai

ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON LEGACY

Prepárate para cruzar el cielo a toda velocidad defendiendo a tu equipo de toda amenaza.

Cuando se anunciaron los primeros juegos para Nintendo 3DS, había uno que llamó particularmente nuestra atención por el género al que pertenecía. Nos referimos a **Ace Combat**, de Namco, obra que ya está disponible con el subtítulo de **Horizon Legacy**; demuestra que las limitantes para portar juegos de simulación a portátiles han quedado en el pasado gracias a esta maravillosa máquina de Nintendo.






Los gráficos son de lo mejor que se ha visto en la consola. Es una gran adaptación del equipo de desarrollo, que da una sensación extrema de realismo.

JUGADORES





Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Namco Bandai** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO



DIFICULTAD


REPLAY VALUE


RANKING



Gigantes de acero

Esta serie no es nueva, ya tiene una gran trayectoria en el medio, años de trabajo y esfuerzo por parte de Namco Bandai. Les ha representado ser la franquicia número uno de simulación aérea, que ahora llega a Nintendo 3DS con toda su esencia y dinámica de juego, lo que sin duda los fans apreciarán al mismo tiempo que los novatos en este estilo lograrán apreciar y disfrutar. **Ace Combat Assault Horizon Legacy** llega a alturas insospechadas.

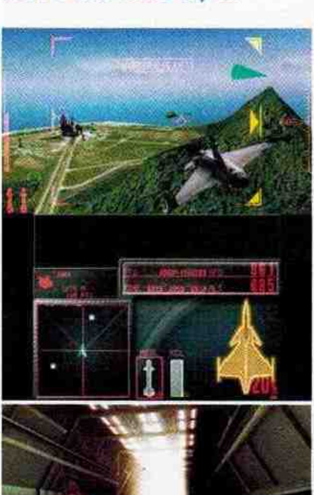
Dejemos de lado la historia, es lo de menos en este juego. Sencillamente, eres un piloto que debe combatir contra todo lo que se encuentre en el aire para impedir un ataque nuclear (no, no creemos que te encuentres a **Snake** en tu aventura). El primer punto a destacar es la sensación de inmensidad estando en vuelo. Muchas veces, cuando se desea adaptar un juego de aviones, terminas recorriendo una imagen fija, pero aquí no, realmente sientes que estás sobre una nave de caza.

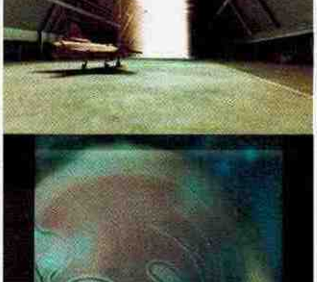
Apunta y dispara

Tendrás un radar en pantalla, que además de indicarte la altura en la que te encuentras te permite enfocar a tus enemigos, al estilo **Star Fox 64**, para que los misiles salgan directo a impactarlos. Pero eso sí, esta acción no te será tan fácil, no van a estar esperando a que los enfoques, ellos tratarán de hacer lo mismo contigo. Esto da como resultado verdaderas cacerías aéreas, donde la diversión y la emoción son la constante en cada vuelo.

Para evadir o atacar a tus rivales cuentas con infinidad de maniobras que puedes combinar para colocarte en una posición ventajosa. Éste es un punto clave, ya que todas se realizan de manera intuitiva y natural; no te costará trabajo hacerlas, a pesar de que tendrás tras de ti a toda una flotilla. Eso es lo que da vida a **Ace Combat** para Nintendo 3DS, la fluidez en la acción; siempre tendrás algo que hacer, lo que da lugar a misiones memorables.

Si te sientes perdido, no sólo disparando puedes librarte del peligro, sino también tienes la opción de perder a tus perseguidores usando la estructura del escenario. Puedes dirigirte hacia las rocas para buscar una salida alternativa, o bien cruzarte en el camino de otra nave. Este tipo de acciones vuelven más completo el concepto, es como si realmente estuvieras piloteando una nave de este tipo.







Variedad en el cielo

Sí, es un juego de aviones, pero no todas las misiones son iguales, debes destruir embarcaciones o cuarteles secretos; este tipo de objetivos le dan cierta frescura. Actualmente, todos los juegos *shooter* son prácticamente iguales: terminar con naves que lanzan una cantidad irreal de disparos que se expanden y al final enfrentar a un jefe de nivel, pero en **Ace Combat** no es así. Si algo ha caracterizado a la serie es el realismo, mismo que encontrarás a cada segundo en esta gran adaptación para N3DS.

Si el *gameplay* es bueno, la calidad técnica no desmerece en absoluto; decenas de aviones en pantalla, grandes atardeceres, melodías que acompañan cada momento... un gran trabajo de Namco Bandai. Lo único que podemos poner como punto débil es la falta de un modo en línea; sería fantástico combatir con amigos en todo el mundo. Al igual que en **Star Fox 64 3D**, nos quedaremos con las ganas; tal vez en una secuela.

Nunca un juego de simulación había sito tan divertido como éste.

El cielo siempre será azul

La adaptación de la serie **Ace Combat** para Nintendo 3DS ha resultado excelente. Sí, tiene sus detalles en cuanto a opciones de juego (la carencia *online* es su mayor problema), pero el planteamiento de las misiones y el *gameplay* lo compensan de gran forma volviéndolo una gran alternativa para los amantes de los juegos de acción. Namco Bandai está trabajando duro con esta plataforma al lanzar sus cartas fuertes; esperemos que **Tekken** no tarde en llegar al mercado.

¿Sabías que...?

1.- Esta serie está por cumplir 20 años en el mercado, su primera aparición fue en 1992 con el nombre **Air Combat**, para Arcadias.

2.- En 2005 dio el salto a consolas portátiles para el Game Boy Advance, pero dejó mucho que desear. El potencial técnico de la consola no era el apropiado para recrear una sensación plena de simulación.

3.- La saga goza de gran popularidad en todo el mundo; en cuanto a juegos de simulación, es el que marca la línea a seguir.

RANKINGS

Master:
Honestamente, nunca he sido muy fan de los juegos de combate aéreo, me parecen algo aburridos y lentos, por eso prefería **Star Fox 64**. Sin embargo, ahora que pude ver esta adaptación para Nintendo 3DS quedé encantado. Namco Bandai ha logrado un juego que, sin importar la experiencia en el género, emociona; ésa es, desde mi punto de vista, su principal virtud, todo complementado con un apartado técnico a la altura de las circunstancias. Deja claro que en portátiles se pueden crear grandes obras de la simulación. Ahora, esperemos que en el futuro volvamos a ver esa serie con algunas mejoras, como agregar un modo multijugador, por ejemplo, o bien en Wii o Wii U.

Crow:
Se nota que Namco Bandai invirtió tiempo de desarrollo en esta entrega de **Ace Combat** para Nintendo 3DS, pues tanto en calidad visual como en historia nos convenció bastante. Es un título que encantará a los fanáticos de la aviación y de los combates aéreos, pues no hay instante en el que la acción decaiga. Quizás el punto negativo es la falta de modo multijugador; es decir, no cuenta con ninguna modalidad para compartir con tus amigos de forma local o a través de Internet. Sin embargo, no dudo en recomendarlo, pues fácilmente se colocará como uno de los juegos más interesantes para la plataforma portátil de Nintendo. ¡Dale una oportunidad, no te arrepentirás!

Panteón:
Desde tiempos de clásicos como 1942 y 1943, los juegos de aviones de guerra han llamado mi atención notablemente, aunque no podría considerar al género como uno de mis favoritos, en realidad. No obstante, los sigo disfrutando con entusiasmo, por eso me interesó bastante esta entrega que, gracias a las capacidades del N3DS, logra una experiencia muy divertida y realista como pocas. El control es bueno, al igual que sus gráficos, pero la historia también tiene lo suyo. Así, además de recomendártelo, te exhorto a que prestes atención a la trama del juego. Lo vas a disfrutar bastante, es un título que puede representar un boom del género en la consola.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

El combate continúa en Wii con esta impactante historia que retoma lo visto en **Call of Duty Reflex Edition.**



Afronta una nueva zona de guerra

Durante mucho tiempo sólo se habían tenido rumores sobre si saldría o no la más reciente entrega de **Call of Duty** para Wii. Se comentaba que no iba a ser posible, pero al final Activision nos dio la grata sorpresa de que su exitosa franquicia bélica sí llegaría a la consola casera de Nintendo (y de hecho, también lo hizo en una versión para Nintendo DS). Pero lo más importante es que prácticamente el juego se mantuvo intacto tanto en línea de historia como en escenas, por lo que **Modern Warfare 3** resulta una extraordinaria oportunidad para revivir la intensidad del combate armado en una ambientación contemporánea. Tal como lo vimos hace un tiempo en **Black Ops**, pero ahora con mayores logros tanto en su modalidad multijugador como en la historia individual. Si quieres enterarte de todos los detalles de este título, checa la siguiente información.

Los sonidos ambientales te harán sentirte en medio de la guerra.

¡Que inicie la campaña!

Hasta la fecha, **Call of Duty: Modern Warfare 3** se ha colocado como uno de los máximos líderes en la preferencia de los jugadores. Y aunque muchos podrían pensar que los juegos bélicos poco ofrecen en novedad de experiencia de juego, resulta que éste logra levantar buenos resultados pues se trata de una campaña sumamente extensa que te llevará a recorrer distintos escenarios del mundo, como Londres, Nueva York, Hamburgo, Somalia, Praga, Dubái, Emiratos Árabes Unidos, Berlín, Sierra Leona, Himachal Pradesh y otros tantos más. De hecho, el *gameplay* te mantendrá inmerso en un ambiente hostil en donde tus reacciones físicas con el control serán de vital importancia pues tendrás que moverte ágilmente para abatir a cada uno de los oponentes mientras cruzas por sitios que parecen preestablecidos para una trampa. Una sorpresa inminente que te mantendrá alerta a cada momento, sorteando balas, evitando las esquirlas de las granadas y sobreponiéndote al combate personal que podría acecharte a la menor oportunidad.

JUGADORES





Compañía: **Activision** / Desarrollador: **TreyArch** / Categoría: **Acción/Aventura**

GAMEPLAY


GRÁFICOS



SONIDO


DIFICULTAD



REPLAY VALUE





RANKING EN 9.0

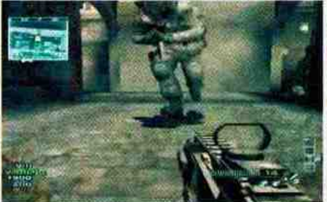
Conoce a los personajes

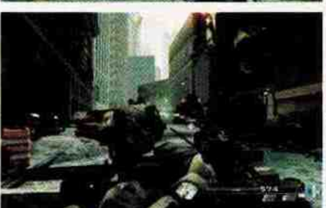
Como ya es costumbre, tendrás diferentes personajes para controlar en cada una de las etapas que debas pasar. Por un lado, contarás con el sargento **Derek Westbrook**, valiente oficial de la división **Delta Force** de Estados unidos, quien se hará acompañar de otros elementos, como los oficiales **Sandman**, **Truck** y **Grinch**. Con ellos vivirás una intensa batalla que refleja los riesgos y costos de enfrentar una guerra por conseguir la paz para los ciudadanos. Por otro, uno de los clásicos héroes de **Modern Warfare** está de regreso: el sargento "**Soap**" **McTavish**, aunque en esta ocasión no podrás controlarlo; sin embargo, se hará acompañar de **Yuri** y del capitán **John Price**.

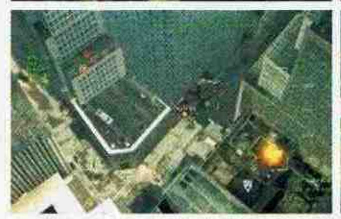
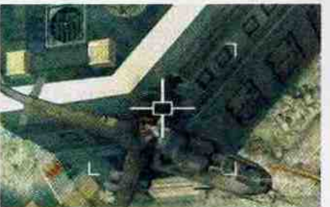
En cuanto a la historia, toma lugar justo después de **Call of Duty Modern Warfare 2**, cuando luego de aniquilar al general **Shepherd**, **Nikolai** y **Price** en una escena de vida o muerte, **Soap** queda herido y deben conducirlo a un sitio de seguridad. Sin embargo, la invasión rusa se ha vuelto más precisa e intensa, por lo que tendrás que proteger los puntos vulnerables; uno de ellos, la ciudad de Nueva York. Durante esta dura misión nuestros héroes deben valerse del apoyo de **Yuri**, un soldado ruso quien no dudará en luchar cuerpo a cuerpo por sus ideales y, sobre todo, por defenderlos.

Desde que inicies la campaña te enfrascarás en múltiples misiones que irán incrementando de dificultad, aumentando el número de soldados enemigos o la cantidad de objetivos. Y si quieres un reto aún mayor, te recomendamos entrar al modo multijugador, ¡es increíble!







Los niveles son bastante amplios, podrás encontrar sitios para cubrirte del embate enemigo y planear el mejor contraataque.

Activision ha sabido ganar territorio con las nuevas entregas de **Call of Duty** pues si recuerdas, la primera que salió para Wii no brillaba ni en gráficos o *gameplay*. Pero ahora, con más experiencia, lograron un título que verdaderamente te pone al límite de las líneas del enemigo.

¿Sabías que...?

1.- La primera entrega de **Call of Duty** apareció a finales de 2003, en GameCube y Nintendo DS. Su creador, Ben Chichoski, concibió ese proyecto originalmente para PC, pero por fortuna pronto llegó a las consolas de Nintendo.

2.- El modo multijugador en **Call of Duty Modern Warfare 3** permite que puedas armar equipos de cinco contra cinco y adentrarte en diversos mapas muy bien detallados. Lo mejor de todo es que puedes valerte del *headset* (que sustituye las funciones del Wii Speak) para comunicarte con tus amigos. Incluso, a través de los Friend Codes puedes organizar partidas rápidas en lugar de buscar oponente en línea.

3.- Debido a que la segunda entrega de **Modern Warfare** no llegó para Nintendo, en esta tercera edición se incluyeron algunas misiones de dicho juego. Esto con el fin de mostrarte un horizonte mayor de cómo ocurrieron las cosas, o mejor dicho, cómo fue que llegó el punto en que tienes que salvar la vida a **Soap**.



RANKINGS

Master:

Call of Duty es una franquicia que se ha ganado a pulso un lugar en la industria del videojuego. Para mi gusto, superando a **Medal of Honor** de Electronic Arts desde hace bastantes años, lo cual queda confirmado en esta entrega que saca provecho a todo el potencial técnico de Wii. Se logró una adaptación espectacular, que por si fuera poco incluye escenas extras para que quienes no conocieron la versión anterior puedan comprender la historia principal. El modo de campaña es adictivo, pero si deseas realmente pasar semanas sin dormir, la opción en línea es lo que buscas: combates y acción como siempre soñaste. En definitiva, una compra obligada en Wii.

Crow:

Los últimos títulos de **Call of Duty** me han agradado bastante, en especial **Call od Duty Modern Warfare Reflex Edition** o **COD Black Ops**, y claro, esta nueva entrega es de lo mejor que hemos visto, tiene modo multijugador en línea para intensificar la acción y alargar el tiempo de vida del juego. En cuanto a los visuales, no es lo más impactante que se ha obtenido en Wii, pero en general hicieron un buen trabajo en el *port*, sin perder los elementos principales, como historia y estilos de juego. Por último, el hecho de incluir algunas misiones de **Modern Warfare 2**, para que tengamos más argumentos de historia y, claro, muchas más escenas de intensa acción.

Panteón:

Las guerras son malas... a menos que sean en una consola de videojuegos, ¿no crees? En esta nueva entrega de la genial serie **Call of Duty** tenemos muchas mejoras en cuanto al control y el desarrollo de las misiones, pero lo más interesante es seguir los eventos poco a poco para ir disfrutando de la historia, la cual es sumamente interesante. En general, no dudo en recomendarlo, pero una vez que lo tengas en tu poder te aconsejo que no lo acabes rápido; trata de irte despacio, para que veas lo bien logrado que está el juego, así podrás valorarlo mucho mejor. Si te gustaron las demás entregas de la serie, no dudes en adquirir ésta, pues bien vale la pena conocerla.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos y no importa si son de una consola antigua, como el NES o SNES. Envíalos a Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

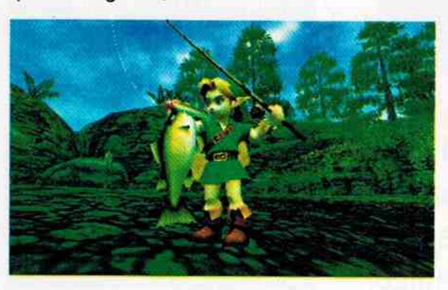
Iniciamos el año con grandes marcas para esta sección en la que, como siempre, demostramos que nuestros lectores son verdaderos videojugadores que gustan ir más allá de sólo completar sus títulos favoritos: se vuelven expertos en ellos. Para que lo anterior quede claro, te dejamos con algunas marcas, así sabrás cuál es tu próximo objetivo, si es que deseas superarlas.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo 3DS

Óscar Miguel García, quien ya nos había mandado un excelente marcador en **Ballon Fight**, ahora nos sorprende con su paciencia y concentración para atrapar al pez más grande hasta ahora en el minijuego de pesca que se incluye en esta obra. Mide exactamente 79 centímetros, y según nos cuenta Óscar, tuvo que pasar varias madrugadas jugando para conseguirlo. ¡Felicidades!



Star Fox 64 3D

Nintendo 3DS

El reto en este juego era simple, mandarnos tu marcador al final del juego con el mayor número posible de *hits*. Recibimos varias respuestas, que enseguida te mostramos para que veas si estás cerca de estos grandes jugadores.

Nombre	Hits
Kensuo	2232
Alberto Escamilla	2197
Julio César Blanco	2108
Rubén Plata	1896
Alejandro Mijangos	1726
Diego Estrada	1719



Mario Kart 7

Nintendo 3DS

Ya se encuentra disponible uno de los juegos más esperados para el Nintendo 3DS, **Mario Kart 7**. Por tal motivo, lanzamos el primer reto para este título; debes mandarnos una foto o video donde se puedan apreciar tus mejores tiempos en cada una de las pistas que se incluyen. Sabemos que no es fácil, pero puedes lograrlo.





Super Street Fighter IV 3D Edition

Nintendo 3DS



El mes pasado lanzamos la propuesta de Master, en la que tenías que mostrarnos tus puntos de batalla en este gran juego con el personaje de tu elección. Así lo ha hecho Jorge Luis Ramírez Coronado, quien usando a **Ryu** ha logrado la cantidad de 10585 BP, lo que habla de su habilidad con el control. Recuerda que tu récord no tiene precisamente que superar éste y puede ser con otro personaje.


Tips
SUPER MARIO 3D LAND
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada moderada.



¡Lo mejor de dos épocas!

No es ninguna novedad ni sorpresa: **Mario** regresa a las andadas en una nueva aventura que combina los elementos que hicieron grandes sus juegos, que han perdurado hasta nuestros días, y la tecnología que ha llegado a una nueva dimensión, literalmente. **Super Mario 3D Land** no es un típico juego sólo para los veteranos del control ni tampoco está dirigido a aquellos que acaban de conocer al plomero de Brooklyn, se trata de un título apto para todo tipo de jugadores y se puede disfrutar sin necesidad de tener una vasta experiencia en esta serie. Aunque, por otro lado, ofrece una nostalgia especial para aquellos que disfrutamos de sus primeros cartuchos en el legendario NES.

Here we go!

Los juegos de la serie de **Mario** son muy amigables y se gozan de principio a fin sin problemas. Asimismo, tienen un buen nivel de *Replay Value* que los hace más valiosos y recomendables; también, contienen varios retos para quienes buscan algo más que sólo pasar etapas y agarrar moneditas. En esta ocasión vamos a darte unos buenos tips para que empieces con el pie derecho en esta apasionante entrega de la serie. Comenzaremos con lo más básico, porque sabemos que si no conoces bien todo lo que puedes hacer y para qué te sirve, tendrás problemas en los niveles posteriores.



¡Corre, salta y golpea!

Controlar a **Mario** no es tan complicado como parece, lo difícil es hacer lo correcto en el momento indicado. Vamos a ver todo lo que puedes realizar, pero debes tener en mente algo que notamos puede llegar a confundirte. Debido a que este juego contiene una combinación de características de varios títulos de **Mario**, como **Super Mario Bros. 3** y **Super Mario 64** (entre otros), es común que de repente sientas que estás jugando uno de esos clásicos y pierdas el control. Procura pasar un par de escenas varias veces y practica todos tus movimientos para que te acostumbres completamente al control y estés listo para los siguientes retos que te esperan.

Agacharte

La combinación perfecta del estilo clásico de los juegos de NES y las cualidades de los posteriores en mundos en 3D es increíble. ¿Recuerdas que en **SMB** tenías que agacharte para pasar entre dos bloques? Esta habilidad está presente en **SM3DL**, pues tendrás que saber utilizar este botón para agacharte en momento precisos, para alcanzar ítems, o bien para esquivar ataques. También se puede usar en conjunto con el botón A, pero eso lo veremos más adelante.

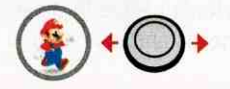






Moverte

Tan simple como parece, el *Circle Pad* te sirve para mover a **Mario** y explorar los mundos del juego. Y dependiendo de qué tanto lo muevas, será lo rápido que caminarás, invariablemente de presionar el botón Y. Puedes caminar muy lento e inclusive moverte rápidamente, lo cual es sumamente necesario en muchas ocasiones.



Correr/Disparar/Coletazo

Independientemente de la variante de velocidad que obtienes con el *Circle Pad*, al presionar el botón Y **Mario** correrá en dirección a la que lo dirijas y continuará haciéndolo mientras mantengas presionado el botón. Si saltas al momento de ir corriendo, tu brinco será más elevado que si no aprietas el botón Y.

Adicionalmente, este botón sirve para lanzar las bolas de fuego de **Fire Mario**, así como otros trajes como el de **Tanooki Mario**, el cual es el estelar de este juego. Más allá de parecer una piyama para **Mario**, este disfraz te permite dar coletazos a los enemigos y bloques; también, para descender con suavidad después de un salto o caída. Pero a diferencia de su contraparte de **SMB3**, aquí no es posible correr y volar.





Saltar/Nadar/Flotar

No hay muchas explicaciones para este botón, pues su función es la misma de siempre: dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón, será la altura que **Mario** alcanzará. Sin embargo, no todo es tan simple como parece, pues tus saltos también pueden variar si los realizas corriendo, agachado, etcétera (ahora veremos eso).

¿Qué sería de un juego de **Mario** sin las ya tradicionales escenas donde nadas? Este botón te permite disfrutar de un buen chapuzón y explorar el agua sin problemas al estilo de **Super Mario 64**. Aunque no creas que todo será felicidad debajo de las olas, ¡pues encontrarás enemigos listos para acabar contigo en cualquier momento!







Movimientos especiales

Como siempre, **Mario** tiene varias acciones para explorar los mundos de este juego y, a su vez, para hacer frente a sus enemigos. De la dominación completa de ellos dependerá no sólo que llegues al objetivo de cada etapa, sino también que encuentres todas las monedas dentro de cada escena. Recuerda que es necesario practicar cada una de estas habilidades para que las realices con la mayor naturalidad posible. Eso te dará una ventaja muy grande al momento de intentar sobrevivir, pues este juego está bastante lleno de caídas peligrosas y hay muchos ítems valiosos puestos estratégicamente para tentarte a intentar acrobacias para obtenerlos.

Salto largo

Corre, presiona L o R y después el botón de salto para que **Mario** realice un salto de longitud que le permitirá cruzar abismos largos, escapar de enemigos que amenacen con aplastarlo y recorrer grandes distancias rápidamente. Al igual que el sentón, una vez que lo hayas ejecutado no podrás desviarte, así que toma esto en cuenta cuando lo realices, o podrás caer inevitablemente al vacío y perder una vida.

Sentón

El típico movimiento de saltar y presionar L o R para caer está de vuelta para pulverizar enemigos, elementos destructibles y para activar ciertas cosas dentro de las escenas. Además de que es sumamente útil contra enemigos de gran tamaño, mediante este ataque podrás medir bien una caída o entrar al agua con mayor velocidad que solamente dejándote caer. Ojo, es recomendable que te fijes si no hay un abismo antes de ejecutar el sentón, pues no podrás cambiar la dirección una vez que lo hayas ejecutado y caerás irremediablemente.

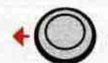
Rodar

Si presionas el botón L y el Y juntos (puedes usar R y X también), **Mario** rodará en la dirección que estés mirando en ese momento. Este movimiento te permite escapar rápidamente de los enemigos y alcanzar cosas que estén debajo de espacios cerrados. Pero no te vayas con la finta, rodar no es un ataque, así que si un **Goomba** o cualquier otro elemento dañino te toca, recibirás el impacto directo.

Salto lateral

Éste es uno de varios movimientos que comparte **SM3DL** con **SM64**. Durante una carrera es posible dar un salto hacia el lado opuesto si saltas y mueves el *Circle Pad* en la dirección contraria a la que vas. Con esta habilidad es posible escapar de un enemigo que te persigue, pero es mucho más útil para subir a plataformas que están una sobre otra. Debes aprender a combinar bien todos los saltos de **Mario**, porque serán muy útiles en tu aventura, especialmente para tomar las monedas grandes de cada una de las escenas.

Rebote de pared

Otro movimiento clásico de **Super Mario 64**. Si saltas hacia una pared y presionas en esa misma dirección, **Mario** se irá resbalando por la pared. En este momento es posible saltar hacia el otro lado para alcanzar más altura, inclusive puedes subir por dos paredes paralelas al repetir este tipo de saltos uno tras otro. Cuando creas que ya no hay forma de subir, no te desanimes: intenta un rebote de pared y podrás encontrar cosas nuevas.

Salto agachado

Su nombre lo describe muy bien, y si jugaste **SMB64** o posteriores, recordarás que si te agachas con L o R y presionas el botón de salto, **Mario** realizará una pirueta hacia atrás que permitirá alcanzar plataformas altas en donde no hay espacio para correr. También es útil para sorprender a enemigos que tratan de atacarte, pues puedes saltarlos y caer justo detrás de ellos. El detalle extra de este movimiento es que es una combinación del salto de la entrega de N64 y la segunda de NES, pues si saltas inmediatamente después de agacharte, **Mario** realizará un pequeño salto mientras está sujetándose la gorra. Y si esperas un poco a que reúna energías, ejecutará el salto alto hacia atrás.



Cosas que debes saber

Antes de entrar de lleno a los ocho mundos de este juego, veremos rápidamente un par de detalles extra que debes conocer acerca de este juego. Claro que hay todavía más sorpresas y no queremos arruinártelas, pero definitivamente estos consejos te servirán para conseguir las monedas y prepararte para que tú mismo descubras otras cosas adicionales.



Ajusta la profundidad

El Control Pad no se usa en esta entrega para dirigir a **Mario**, sino para que ajustes la profundidad de la vista en 3D del juego. En particular, a nosotros nos parece más recomendable usar la vista inferior, pues el enfoque es más claro y se disfruta mejor la aventura. Pero si eres de los que prefiere no usar el 3D al máximo, entonces te recomendamos que uses la opción superior. Trata de pasar una escena con cada uno para que veas con cuál te acomodas antes de seguir jugando.

Ítem de reserva

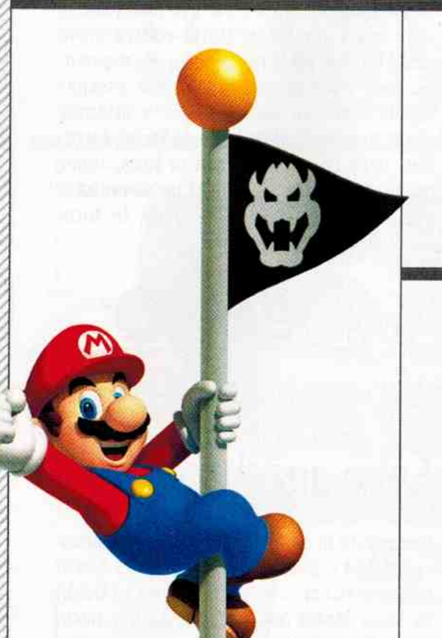




Al igual que en otros títulos de la serie, es posible traer un segundo ítem "bajo la manga" que estará listo para usarse en la pantalla táctil de tu N3DS. Lo que debes tomar en cuenta es que si, por ejemplo, traes puesto tu traje de **Tanooki** y una flor de reserva, y tomas una segunda hoja de poder, ésta reemplazará a la flor. Ahora bien, considera que cuando toques el ítem saldrá de **Mario** y caerá enfrente de él en el área de juego, por lo que deberás tener cuidado de no sacar tu poder de reserva frente a un precipicio o frente a enemigos.

Gira la cámara

No es posible ajustar la cámara de manera permanente hacia un lado u otro, pero sí puedes voltear la perspectiva hacia izquierda o derecha (como si miraras por la esquina) al presionar Izquierda o Derecha en el *Control Pad*. También es posible hacerlo al tocar las flechitas en la pantalla táctil. Esto es sumamente útil para medir a los enemigos, plataformas en movimiento o para encontrar ítems ocultos.



Monedas



Dentro de cada etapa debes encontrar tres monedas más grandes de lo normal, las cuales estarán ocultas la mayoría de las ocasiones. Es vital que encuentres estos ítems, pues los necesitarás para abrir escenas y mundos posteriores y proseguir en tu aventura. Recuerda usar los binoculares y entrar en todos los tubos para que encuentres cosas y bonus ocultos.

Usa los binoculares



En algunas etapas hay unos binoculares. Cuando sitúas a **Mario** frente a ellos, obtendrás una mira de primera persona para observar mejor a tu alrededor. Para controlarla puedes mover todo el N3DS, o bien usar el *Circle Pad* (que preferimos), y es posible alejar o acerca la mira con L y R. Algo que debes saber es que dentro de ciertas escenas hay honguitos que te darán algún ítem o te mostrarán el camino a seguir, pero para que lo hagan debes enfocarlos con los binoculares y acercar al máximo la mira. Así que si ves unos binoculares, no dejes de escanear la escena hasta que veas a un honguito.

Llegar a la meta

El objetivo básico de las etapas de este juego es llegar a la meta, justo como en **Super Mario Bros.** Pero no creas que alcanzar la máxima altura será sencillo, pues a veces tendrás que apoyarte en los elementos en pantalla –incluyendo a veces a los enemigos– para elevarte lo suficiente y obtener una vida extra.

Paredes falsas

Dentro de varias escenas hay paredes que están huecas y puedes pasar entre ellas (o detrás) para encontrar cosas ocultas, siendo lo más común las monedas grandes. No siempre están a la vista, así que recomendamos que utilices los giros de la cámara para que las localices. También presta atención a las sombras que veas, pues si te fijas bien, hay ítems que están más arriba o detrás de algo y sólo se puede ver la sombra que proyectan. No dejes de romper ladrillos, porque a veces son los que tapan una entrada secreta.

Power Ups





Super Leaf

La primera aparición de esta hoja ocurrió en 1988 en **SMB3**, siendo el primer título en donde el plomero adoptó un traje de **Tanooki**. Si **Mario** (o **Luigi**) estaban "pequeños", la hoja los hacía crecer. En **SM3DL**, la hoja te sirve para flotar durante unos instantes y para golpear a los enemigos u objetos con la cola.





Super Star

Original del primer **Super Mario Bros.** Se trata de una estrella resplandeciente que brota cuando golpeas ciertos bloques, dándote invencibilidad momentánea mientras **Mario** (o **Luigi**) brillan y suena una melodía diferente en el fondo. Este ítem también lo hemos visto en juegos como **Mario Kart** (de hecho, en **Mario Kart 7** te otorga el máximo de velocidad, invencibilidad y capacidad de cruzar por todo tipo de terrenos sin que pierdas impulso), generan el mismo efecto que en los juegos de aventura.







Golden Leaf

Otra de las novedades para esta entrega de **Super Mario**. Su función es ayudarte a completar un nivel que te cueste trabajo, pues sólo aparece si pierdes cinco veces en el mismo escenario; es exclusiva para **Mario**, pues si juegas como **Luigi** no la encontrarás. Al tocarla te dará un traje de **Tanooki** blanco centelleante.





Super Mushroom

Desde el primer título de **Super Mario Bros.** aparecieron estos hongos rojos con manchas blancas; unos de los ítems que te ayudarían en las misiones. Su función es incrementar el tamaño de **Mario** o **Luigi**, para ganar el poder de romper bloques (ladrillos) al saltar y darles un golpe con el puño. ¡Si ves alguno, atrápalo!





Boomerang Flower

Super Mario 3D Land no sólo trajo innovaciones técnicas, sino también encontraremos ítems de estreno como las Boomerang Flowers, que son ítems de transformación (como la hoja de **Tanooki**) que, al tocarlas, te darán un nuevo traje y la habilidad de arrojar un búmeran a tus enemigos. ¡Son altamente efectivos!





Fire Flower

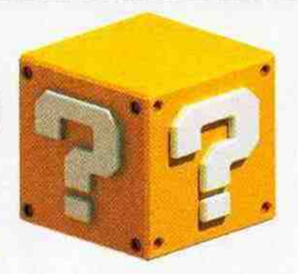
Otro de los clásicos de **Super Mario Bros.** es la Flor de Fuego, la cual además de que cambia tu traje a blanco, da el poder de arrojar bolas de fuego a tus enemigos, incluso puedes atacar al rey **Koopa**. Igual que con la hoja de **Tanooki**, si **Mario** o **Luigi** son pequeños, aumentarán inmediatamente su tamaño.



Propeller Box

Son de los ítems más recientes que podemos encontrar; de hecho, los vimos antes en **New Super Mario Bros. Wii** y dan la habilidad de flotar durante unos instantes (mientras los sostienes). En **Super Mario 3D Land**, el color de estos Propeller Box (también llamado caja de hélice) es de color anaranjado.





Question Block

Su origen data desde el primer título de **Super Mario Bros.** que apareció en NES, y en **Super Mario Land** se les conocía como Mystery Blocks; ya se han vuelto ítems comunes en el universo de **Mario Bros.** Algunos de los premios que generalmente contienen: hongos, monedas e, incluso, la Flor de Fuego.

Los ochos mundos

Ahora sí pasemos a dar un rápido vistazo a los ocho mundos que te esperan en Super Mario 3D Land. Recuerda que no se trata sólo de pasar una escena y ya, hay muchas cosas por encontrar: monedas, ítems y enemigos por derrotar. No dudes en volver a entrar a un mundo si algo te faltó, porque las recompensas valdrán la pena.

Mundo 1

Como siempre, en el primer mundo encontrarás las escenas para practicar y dominar los movimientos básicos. La primera escena contiene plataformas y enemigos sencillos; en el segundo, aprenderás a encontrar los caminos ocultos y explorar el subterráneo. Hay una caja de *bonus* que debes abrir. En la tercera etapa conocerás la emoción de las alturas, y en la cuarta deberás maniobrar en plataformas que avanzan por rieles voladores. La casa de los honguitos será tu última parada antes de la feroz fortaleza de **Bowser**.







Como era de esperarse, los mundos de este juego están llenos de color, elementos variados y una gran cantidad de enemigos que tratarán de acabarte tan pronto como te vean. Trata de explorar bien los mundos y procura hacerlo con cuidado y siempre con un poder o disfraz.

Jefe

Bowser aparecerá para lanzarte bolas de fuego y evitar que llegues a la meta. El objetivo es avanzar sin caerte en la lava y pasar a los enemigos mientras te cuidas de los proyectiles del Rey de los **Koopas**. Cuando estés cerca de él, espera que lance dos bolas de fuego y saltará; corre lo más que puedas y mide su sombra, o te caerá encima. Al final presiona el botón para tirarlo a la lava, verás que realmente era un **Goomba** disfrazado.

Mundo 2

Las cosas se ponen calurosas en el segundo mundo. La primera escena no te costará mucho trabajo, si mides bien tus saltos en las plataformas. En la segunda, tendrás que avanzar con cuidado por las plataformas que se arman para que puedas pasar, pero recuerda que también se quitan después de cierto tiempo. La caja de *bonus* contiene enemigos y un ítem. La tercera escena es muy nostálgica y extensa, pero nada que no puedas pasar con ayuda del traje de **Tanooki**. Para la cuarta, deberás tener en cuenta que las plataformas rojas y azules cambian con cada salto. Finalmente, no dudes en entrar a la casa honguito.





Jefe

Después de pasar la flotilla de **Bowser** (recuerda que es posible desviar los **Bullet Bill** con un coletazo), entrarás a un tubo que te llevará con el jefe de esta escena. Cuando gire con los puños, sólo mídelo y cae en su cabeza. Si gira en su caparazón, esquívalo (es fácil si rebotas en las paredes) hasta que se detenga y repite la jugada hasta vencerlo. ¿Tomaste todas las monedas? Recuerda que también en estas escenas las hay, no dejes de buscarlas.

¿Recuerdas que el tiempo nunca fue algo realmente presionante en los primeros juegos del Nintendo Entertainment System? Pues ahora sí lo será, ¡y no creerás que se acaba en un dos por tres! Afortunadamente, hay relojes dentro de cada mundo que te ayudarán a recuperar tiempo y que puedas terminar de explorar.





Mundo 3

Este sitio está muy variado. Comenzamos con una torre que hay que explorar en la primera escena; en la segunda, podrás nadar por primera vez con completa libertad. No debes olvidar la casa hongo, en donde verás las fotos de la historia (puedes guardarlas en tu tarjeta SD). La tercera escena está llena de bloques que se caen cuando los pisas, lo cual hará difícil el progreso al final; en la cuarta, tendrás que sacar a relucir tus dotes de cirquero en las cuerdas. Finalmente, tu habilidad será puesta a prueba en la quinta escena, pues las plataformas vuelan a gran altura y hay muchos enemigos voladores que te servirán de apoyo para triunfar... o perder de mala forma.









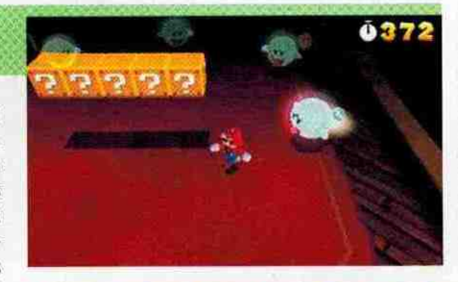
Jefe

Nuevamente, la flotilla de **Bowser** te pondrá en aprietos pero con una nueva perspectiva. Al final tendrás que vencer a otro jefe giratorio, pero esta vez el suelo estará en tu contra, pues hay dos bandas que se mueven en direcciones opuestas. Cae al enemigo cuando esté girando o espera a que se detenga mareado para atacarlo y esquívalo cuando gira en su concha. Una manera de hacerlo sin mucho esfuerzo es situarte en la esquina inferior derecha y sólo saltarlo cuando se acerque. Pero ten cuidado, pues en el último giro dura más tiempo atacando.

Los mundos en donde viajas de una plataforma a otra son muy peligrosos y requerirán de toda tu habilidad no solamente para terminarlos, sino también para encontrar todas las cosas ocultas que hay dentro de sus confines. Recuerda que puedes volver a entrar en ellos para explorarlos mejor y que localices las monedas e items.

Mundo 4

No cabe duda de que los mundos de este juego están bastante extensos y contienen muchas cosas ocultas. En la primera etapa explorarás un bosque lleno de enemigos, hay una caja de *bonus*; y en la segunda, deberás ir subiendo por intrincados laberintos en donde necesitarás rebotar en las paredes y golpear los bloques rojos. La tercera escena contiene bloques giratorios en tu camino a la meta (no te desesperes o caerás irremediablemente); y la cuarta es una casa fantasma en donde tienes que saltar y avanzar con cuidado, porque además de los fantasmas, las plataformas que forman el camino aparecen hasta que te acercas a ellas. Por último, esperamos que las plataformas que activas y desaparecen no sean un problema, ¡porque la quinta escena está llena de ellas!







Jefe

Al final de este mundo te espera una nueva flotilla en donde hay muchas plataformas rojas y azules, así que mide bien tus saltos. Te recomendamos llegar con tu traje de **Tanooki**. Al término de esta escena encontrarás a una jefa que estará dispuesta a mostrarte el poder femenino lanzándote búmerans. Salta sobre ella cuando te los lance, y cuando gire, agáchate para que estés preparado para rodar cuando trate de aplastarte. Repite la jugada hasta que la derrotes, pero recuerda que será más veloz cada vez que le pegues.

Mundo 5

El calor del desierto te sofocará si no tienes cuidado en este nuevo mundo. La primera escena es una montaña rocosa que hay que explorar para encontrar todo lo que oculta. En la segunda tendrás que pasar por túneles llenos de trampas, y la tercera etapa requiere nervios de acero porque irás avanzando en plataformas voladoras entre bloques con picos. El laberinto de túneles de la cuarta escena está llena de topos y paredes falsas; hay una casa honguito. Sentirás el vértigo de las alturas en la quinta, pues tendrás que volar con ayuda del bloquecito con hélice para sobrevivir a los peligrosos **Goombas** gigantes.







Hay de todo tipo de enemigos en este juego, así que te recomendamos que trates siempre de traer un disfraz para que les hagas frente. Recuerda que si eres eliminado, comenzarás de nuevo como **Super Mario**.

Jefe

Una nueva fortaleza de **Bowser** espera al término de ese mundo. Como podrás imaginarte, está llena de lava y tendrás que ir avanzando con cuidado de prácticamente todo en este lugar, pues las plataformas se van hundiendo en la lava constantemente; hay generadores de enemigos y más peligros similares. Al final deberás llegar hasta el botón para tirar a un imitador más de **Bowser**, pero el problema es que ahora tardará menos en caer de sus saltos y el avance será mucho más lento, así que ten cuidado. Procura llegar aquí con tu traje de **Tanooki** y uno de reserva para que estés mejor preparado, pero recuerda que tus bolas de fuego no le hacen nada, así que ni lo intentes.

Mundo 6

Otro mundo tropical y colorido te espera. En la primera escena deberás sobrevivir a los ataques de los peces voladores mientras pasas puentes y cuerdas flojas hasta el final. La pirámide de la segunda etapa está llena de trampas tipo **Indiana Jones**, así que ten cuidado. El siguiente reto es una intrincada casa de fantasmas rebosante de misterios, pero no tengas miedo, pues después habrá una caja de *bonus*. La cuarta escena contiene unos bloques que desaparecen y aparecen en intervalos pero, si te fijas, siempre es el mismo: azul, amarillo, rosa. La quinta escena tiene hielo y nieve, ¡así que ten cuidado o podrías resbalarte hasta un abismo!

Jefe

No tendrás muchos problemas con esta flotilla de **Bowser**, pues los peligros no son tan extremos. El problema real es la jefa de esta escena, pues aunque se comporta tal como la enemiga anterior (gira, lanza búmerans y trata de aplastarte), el suelo está dividido por secciones de fuego que te pueden dañar, además de que no es uniforme. Sustituye la técnica de rodar por la de correr alrededor del cuarto -saltando las brechas de fuego obviamente- y evitarás ser aplastado por este enemigo.

Los jefes parecen sencillos, pero si te confías demasiado podrás perder un vida y tendrás que comenzar de nuevo. Recuerda que la técnica de rebotar en las paredes te dará ventaja para esquivar sus ataques y así podrás derrotarlos cayéndoles encima.



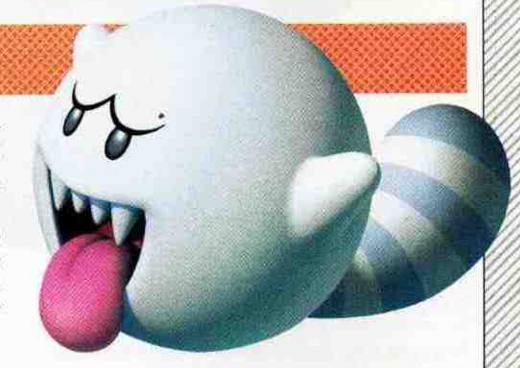
Mundo 7

Ya nos acercamos al final de los ocho mundos, pero todavía no es momento de celebrar. La primera etapa es un laberinto de túneles acuáticos en donde lo mejor es usar una flor de fuego. La segunda es una fortaleza llena de rodillos con picos que deberás pasar con cuidado utilizando preferentemente el traje de **Tanooki**. Continúa por la casa hongo y entra a la tercera escena en donde nuevamente hay cuerdas flojas mientras subes por una estructura bastante alta. La cuarta es un reloj, que requerirá de toda tu habilidad y medición de tiempo (irónico, ¿verdad?). La quinta escena es muy rápida, pues debes maniobrar de una plataforma de madera a otra, pero el problema es que hay sierras que las cortan tan pronto como te acerques, así que no deberás perder tiempo.

Como podrás darte cuenta, tus conocimientos de los juegos anteriores te servirán mucho en esta aventura.



Te falta poco para llegar con el malo del cuento, pero no creas que será el final, pues todavía queda muchísimo camino por recorrer. Si algo te faltó, te sugerimos que vayas a explorar antes de pasar a la siguiente serie de mundos, pues necesitarás muchas más monedas especiales ahí.



Jefes

Tal pareciera que la dificultad que le faltó a la flotilla anterior la pusieron en ésta, pues está llena de mecanismos que giran y es fácil caer a los abismos; adicionalmente, aparecerá **Kamek** para molestarte y tratar de tirarte. Al final te enfrentarás a los dos tipos de jefes anteriores (son dos tortugas giratorias, una macho y una hembra), así que debes combinar las técnicas para vencerlas, pero con una variación debido a que están en dos niveles de plataformas. Es necesario que te enfoques primero en el macho; cuando le pegues y se ponga a dar vueltas, dirígete contra la hembra y cáele encima. Procura mantenerte en el nivel superior, así evitarás que el macho te golpee.

Mundo 8

Ya estamos en la recta final, pero todavía nos separan ocho etapas antes de llegar al castillo de **Bowser**. En la primera tendrás que avanzar por peligrosos bloques y plataformas llenos de enemigos y picos que ruedan; la segunda, consta de un recorrido sobre plataformas móviles en un acantilado lleno de abismos. Ahora que si esto no te ha intimidado, el camino de bloques que giran te mantendrá ocupado; no olvides que hay que recolectar monedas en tu camino, así que espera antes de avanzar corriendo para que las veas aparecer. Una casa de fantasmas adicional es la penúltima parada antes del castillo, pues la última etapa es un recorrido por la "puerta" que está antes de la fortaleza de su bajeza, **Bowser**. Evita a los enemigos y avanza con sumo cuidado, pues hay bloques que se mueven y te empujan a la lava.

Jefe

El castillo de **Bowser** no se diferencia de las otras fortalezas, pues hay lava a montones, enemigos y mucho peligro... El problema es que todo es más rápido, dañino y alcanza nuevos niveles de dificultad, ¿a poco creías que iba a ser fácil? **Bowser** (ahora sí el verdadero), espera al final y te ataca lanzando fuego y dando coletazos como siempre, pero ahora produce una onda de choque como en **SM64**, es más rápido y no te da oportunidad de pasar debajo de él tan fácilmente como antes. Adicionalmente, dispara tres bolas de fuego en lugar de sólo dos, y el espacio que hay en el puente es más estrecho, lo que hace más complicado pasar para llegar al final. Te recomendamos que si te impactas fácilmente, recurras a la técnica de correr mientras eres invencible, para que ganes distancia y alcances el botón para tirar a **Bowser** a la lava una vez más.





El final es sólo el comienzo

Ya derrotaste a **Bowser**, pero no es el final en realidad, pues todavía hay bastante por recorrer, pero con estos tips estarás más que preparado para enfrentar los retos que te esperan en los mundos especiales. Recuerda que debes practicar muy bien los movimientos y procura encontrar todas las monedas para que no te quedes a mitad del camino, y si te causa problemas algún enemigo, o no localizas alguna de las monedas, no dudes en escribirnos, para ayudarte. ¡No te rindas, **Peach** está esperando que la rescates!

Los enemigos

Draglet



Dragones que aparecen por primera ocasión en **Super Mario 3D Land**. A estos diminutos enemigos los puedes encontrar en las misiones del castillo; si logran detectarte, arrojarán bolas de fuego.

Para-Biddybugs

Son pequeñas criaturas que vuelan por los escenarios (a diferencia de los **Biddybugs** normales que no tienen alas). Realmente no causarán mayor problema, aunque puedes aniquilarlos con cualquiera de tus ataques y sin mucho esfuerzo. Si logras saltar sobre todos ellos, ganarás una vida extra.



© 2011 Nintendo

Bowser

El villano por excelencia de los juegos de **Mario**, aunque en la serie de **Mario Land** estuvo ausente, al igual que en **Super Mario Bros. 2**, cuando **Wart** tomó su lugar. **Bowser** es el líder y rey de la **Koopa Troop**, su primera aparición ocurrió en **Super Mario Bros.** (NES, 1985), cuando por primera ocasión se había encargado de raptar a la princesa **Toadstool**. Desde entonces, se le ha vuelto costumbre y comúnmente viaja al Reino Hongo para atrapar a la bella rubia. Su primer estelar (por llamarle de alguna manera) fue en el Nintendo DS, en el juego **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**, y claro, también es uno de los personajes recurrentes en los juegos alternos de Nintendo como **Mario Golf**, **Mario Kart**, **Mario Tennis**, **Mario Party** y demás. En la película de *Live Action* de **Super Mario Bros.**, **Bowser** fue encarnado por el talentoso actor Dennis Hopper; sin embargo, la imagen del videojuego dista mucho de lo que vimos en pantalla. En él, **Bowser** tiene aspecto de humanoide y mostraba un peinado curioso que simúlaba picos, así como una gran lengua de lagarto.

Boomerang Bros

Similares a los **Hammer Bros.**, estos enemigos te arrojarán su búmeran con suma presición. Son originarios de **Super Mario Bros. 3**. Son rutinarios y, por lo tanto, basta con medir sus movimientos para vencerlos con facilidad. ¡Atácalos con todo tu poder!





Wallop

En **SM64** conocimos a los **Whomps**, pero en **SM3DLand** los **Wallops** serán quienes anden rondando las diferentes misiones. Su función principal será tratar de bloquear tu camino, moviéndose en tu misma dirección. Destrúyelos saltando sobre ellos.

Piranha Plant

Para esta nueva edición de **Super Mario** no podían quedar fuera las plantas piraña. Estos enemigos pueden parecer simples y fáciles de evadir pero si te descuidas, te morderán. Normalmente las encuentras en los tubos verdes, pero también se dejan ver fuera de ellos.



S.O.S.

Pantalla de título alterna

Si guardas tu progreso y sales del juego mientras participas en alguno de los mundos especiales, notarás que la próxima vez que entres a la pantalla de inicio, habrá un nuevo video alterno. Si quieres revertir el efecto, sólo salva y sal de alguno de los primeros ocho mundos.

Número máximo de vidas

En este juego podrás sobrepasar el máximo número de 999. Al utilizar el truco de 1-up que encuentras en el mundo 1-2, o en algún otro lugar con un **Koopa Troopa** y una pared cercana. En cuanto llegues a 1,000 vidas escucharás un peculiar sonido y aplausos y notarás que el número de tus vidas cambiará a un ícono de corona. El máximo número de vidas será entonces 1,110; nuevamente, al lograr esta cifra, escucharás el curioso sonido y los aplausos.

Estrellas en tu archivo de juego

Si quieres conseguir las cinco estrellas que aparecen en tu ícono de archivo y que son necesarias para activar el nivel final verdadero, deberás realizar las acciones que se indican más abajo.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Quinta estrella	Termina todas las escenas con **Mario** y **Luigi** y consigue un mástil dorado en cada una de ellas.
Primera estrella	Vence a **Bowser** en el segundo castillo del World 8.
Cuarta estrella	Obtén las 285 Star Medals, sin incluir a las que aparecen en las Mystery Boxes.
Estrellas centelleantes	No hagas que aparezca el bloque Super/Help, esto ocurre si pierdes cinco o más veces de forma consecutiva en algún nivel.
Segunda estrella	Finaliza todas las escenas en los primeros ocho mundos.
Tercera estrella	Derrota a **Bowser** en el segundo castillo del World 8 nuevamente, luego de vencerlo en el castillo del Special World 8.

Hoja de **Tanooki** gris

En el Special World, las hojas de **Tanooki** son de color gris. En cuanto las tomes obtendrás un pañuelo de color rojo o verde alrededor del cuello. Con este ítem te podrás convertir en una estatua (al estilo de **Super Mario Bros. 3**) cuando realices un salto de sentón.

Álbum de fotos

Al llegar a la Blue Mushroom House en el World 3 serás capaz de ver fotografías que has enviado durante el juego. También podrás guardarlas en tu tarjeta SD, y así podrás verlas en el momento en que lo desees, sin necesidad de tener el juego activado. Para agregar más fotos a tu álbum realiza las siguientes tareas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Foto #10	Termina el juego con **Luigi**.
Foto #11	Activa el Special World.
Foto #12	Completa el Special World, luego termina el juego.
Foto #2	Finaliza el World 1.
Foto #3	Termina el World 2.
Foto #4	Acaba el World 3.
Foto #5	Completa el World 4.
Foto #6	Termina el World 5.
Foto #7	Finaliza el World 6.
Foto #8	Completa el World 7.
Foto #9	Termina el juego con **Mario**.

Secretos de las Star Medals

Para conseguir los siguientes objetivos simplemente necesitarás conseguir la cantidad adecuada de estrellas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
S1-Bowser	110 Star Medals.
S2-Nave	120 Star Medals.
S3- Nave	140 Star Medals.
S4- Nave	160 Star Medals.
S5-Bowser	180 Star Medals.
S6- Nave	200 Star Medals.
S7-Bowser	220 Star Medals.
S8-1	230 Star Medals.
S8-2	240 Star Medals.
S8-3	250 Star Medals.
S8-4	260 Star Medals.
S8-5	270 Star Medals.
S8-Bowser	290 Star Medals.
W1-4	3 Star Medals.
W3-5	15 Star Medals.
W4-3	30 Star Medals.
W5-3	40 Star Medals.
W5-Bowser	50 Star Medals.
W6-5	60 Star Medals.
W7-3	70 Star Medals.
W8-3	80 Star Medals.
W8-Bowser 1	90 Star Medals.
W8-Bowser 2	100 Star Medals.

Mario sin gorra, y el pequeño **Mario** con gorra

En cuanto hayas llegado al máximo número de vidas (que equivale a 1,110 y se muestran con tres coronas), en cualquier momento en que estés en forma de **Super Mario** o **Luigi**, el personaje se verá sin gorra y a la inversa cuando seas **Mario** o **Luigi** pequeño.

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Tuvimos un fin de año espectacular con **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, título sublime por donde se le mire; transporta a un mundo mágico donde no importa nada más que disfrutarlo, vivirlo intensamente y guardar cada batalla en nuestra memoria... Podría hablar durante horas de **Zelda**, mi serie favorita, pero será en otra ocasión (créanme que lo haré). Esta vez quiero platicarles del Wii, sí, la consola que recibió tan magnífica obra y que todo apunta a que este año terminará su ciclo de vida. Espero que disfruten de Uno con el Control.



© Nintendo

Una de las virtudes de Wii en esta generación fue atraer a personas que normalmente no jugaban; es más, que jamás habían tocado una consola. De ahí que muchos títulos sean sencillos de comprender pero algo aburridos.

El comienzo de la revolución

Lo recuerdo claramente, la impresión que tuve cuando Nintendo anunció el Wiimote y, posteriormente, la consola y todo el concepto de Wii. Supe que la industria cambiaría, que representaba el siguiente paso, el que sólo podían dar ellos, que nadie más se arriesgaría a dar, pero que todos seguirían después, como ha ocurrido desde que esta industria fue revivida por Nintendo, luego de que las ideas repetitivas estuvieran por terminar con ella.

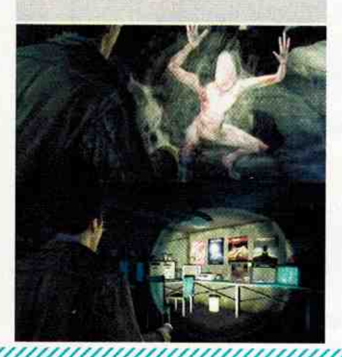
Pasó el tiempo, se presentaba la consola en todo tipo de eventos alrededor del mundo y la respuesta de los jugadores era la misma: abarrotaban el lugar, ignorando cualquier otro *stand*; la gente sólo quería ver y conocer el Wii. Cuando por fin salió a la venta, el fenómeno se mantenía, **Wii Sports** era jugado en millones de hogares en todo el mundo, al igual que **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.

Todo parecía ir bien para Wii, de hecho así fue, los números lo confirman: la consola más vendida de la generación, la más influyente. Pero desde mi punto de vista existió un problema que no la dejó explotar al máximo, los títulos de minijuegos. Yo sé que son divertidos, disfruto mucho de **Wii Sports** o un **Mario Party**, pero aventuras más completas, desafiantes o complejas tardaron en llegar, lo que me hace preguntar ¿creen que Wii dio todo lo que debía? Yo estoy seguro que pudo dar mucho más.



© Konami

Silent Hill para Wii es el ejemplo perfecto de innovación. Refrescaron la franquicia al mismo tiempo que aprovecharon todos los elementos que posee la consola.











A pesar de que no estaba planeado para la consola, **Zelda Twilight Princess** fue un gran juego; mostró buenos usos para el Wiimote.

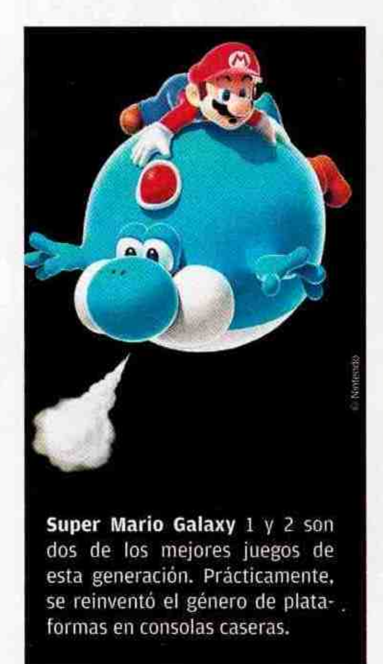
Un buen juego no es el que tiene gráficos sorprendentes, sino el que te mantiene pegado al control por lo divertido que resulta, por la historia y la manera en que se va descubriendo. Eso es lo que hace a un juego memorable: saber explotar la consola para la cual fue diseñado, como es el caso de varios juegos de Wii.



Entre el cielo y la tierra

Antes de continuar, quiero dejar claro que para mí Wii es una consola extraordinaria pero que tardó en ser comprendida; pudo darnos mucho más pero, bueno, permítanme explicarles mejor mi punto. Si en este momento miro el catálogo de juegos de Wii, me doy cuenta de que es una maravilla. Pero por otro lado, tiene muchos títulos que implementaron el control de forma forzada, sólo para subirse al tren de los controles vía movimiento.

En muchos juegos, para golpear a los enemigos debemos agitar el control. En su momento fue algo novedoso, pero cuando te dabas cuenta de que no importaba la intensidad ni la dirección en que lo hicieras, tu personaje iba a hacer lo mismo, agarrabas el control como maraca. Un claro ejemplo es **Bleach**, para Wii, un extraordinario título de peleas arruinado por un sistema de control mal planeado ya que los jugadores no se daban el tiempo de analizar los movimientos, sólo agitaban el control y terminaban más cansados que corriendo un maratón. Repito, todo fue culpa de los desarrolladores.



Super Mario Galaxy 1 y 2 son dos de los mejores juegos de esta generación. Prácticamente, se reinventó el género de plataformas en consolas caseras.





Un ejemplo que se volvió copia

Wii Sports fue sólo una muestra de lo que se podía lograr en Wii, al igual que **Wario Smooth Moves**. Ambos títulos, además de divertirnos un buen rato, buscaban incentivar el ingenio y creatividad de las compañías para lograr juegos completos. Pero al parecer el mensaje se entendió mal, y vimos infinidad de juegos que sólo eran copia de los antes mencionados, como **Deca Sports** o **Just Dance**; no estoy diciendo que sean malos juegos, sólo que no aprovecharon el sistema como debía ser.

Ahora bien, por otro lado tenemos a los licenciatarios que lograron grandes trabajos pero que no fueron bien recibidos por el público debido a que su nombre no era tan famoso. Pondré dos ejemplos sobre la mesa, **Red Steel 2**, de Ubisoft, y **Zack and Wiki**, de Capcom. El trabajo de la empresa gala fue magistral, se usó el Wii Motion Plus de manera excelente, por primera vez en un juego podíamos cambiar entre espada y pistola, sin entrar a menús, y controlarlas intuitivamente, sin errores.

Si era tan bueno, ¿por qué no vendió? La respuesta es sencilla, no hay que pensar mucho, la gente se quedó con la imagen del primer **Red Steel**, donde además de los enemigos teníamos que pelear contra el control y la cámara. Esto hizo que la secuela no vendiera lo que se esperaba; de hecho, me tocó ver el juego en paquete con **Wii Motion Plus** con descuento en muchas tiendas. Fue una lástima, quienes lo hayan jugado estarán de acuerdo.

Capcom, por su parte, adaptó grandes series a Wii, como **Tatsunoko vs Capcom** y **Resident Evil**, esta última en un par de *shooters* en rieles que si bien no son malos, tampoco son excelentes. Una de sus exclusivas para la consola fue el mencionado **Zack and Wiki**, ¿lo recuerdan? Estoy seguro de que muchos ni lo conocen, pero esto debido a la indiferencia por el estilo de personajes que se usaron y el nombre tan poco popular. Estamos hablando de uno de los mejores juegos de Wii, una aventura como pocas en la plataforma que usaba el Wiimote de manera magistral; realmente si pueden adquirirlo, no lo duden, lo van a disfrutar bastante.

La culpa de que estas dos obras no vendieran lo suficiente en esta ocasión fue nuestra, lo que provocó que ambas empresas ya no arriesgaran, que ofrecieran propuestas tradicionales que si bien no revolucionaban, cumplían con los gustos de los jugadores; una auténtica tristeza.



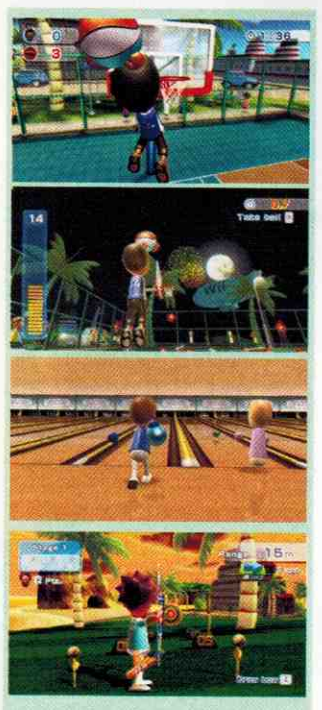
Con el Wiimote ayudabas a **Mario** a avanzar en ciertos momentos en la aventura principal. Un gran acierto de los desarrolladores.

En la segunda parte, con ayuda de **Yoshi** se logró agregar un reto mayor a cada escenario. Tan es así que, para muchos, la segunda parte es la mejor entrega en toda la historia de este personaje. ¿Tú qué opinas?, ¿lo crees?

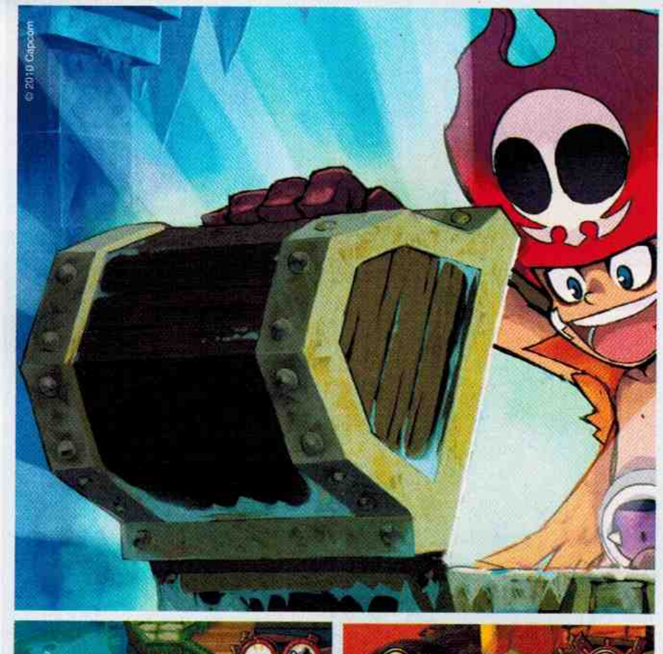
Las joyas del movimiento

Muy bien, no todo es tragedia, tuvimos juegos que realmente marcaron un antes y un después en esta generación. Dejaron claro que la propuesta de Nintendo con controles de movimiento era el camino correcto. **Super Mario Galaxy** es a todas luces la primera gran obra de Wii, no sólo se dio un nuevo aspecto al género de plataformas, sino también el Wiimote fue parte crucial de la aventura galáctica. **Wario Land Shake it!** es otro juego del catálogo que resalta por su gran uso del remoto; era fácil y divertido, el sello de Nintendo.

Pero no sólo la Gran N logró obras maestras para Wii, también terceras compañías, como Konami, lo hicieron. Basta ver **Silent Hill: Shattered Memories**, que sin mencionar su excelente trama y mecánica, se acompañaba de un novedoso sistema de juego que nos permitía vivir de cerca la experiencia de **Harry Mason**.



El Wii MotionPlus también ha conseguido que los juegos sean mucho más profundos, que la manera en que interactuamos con ellos sea mucho más precisa y elaborada. En **Wii Sports Resort** vimos un ejemplo de ello que se vio consumado en **The Legend of Zelda: Skyward Sword**. Ahora sólo Nintendo sabe qué rumbo tomará con su nueva consola, pero seguro nos sorprenderá.







Si no han jugado esta maravilla de Capcom, este inicio de año es el momento perfecto para que lo hagan. Les juro que no se van a arrepentir; no es una apuesta, es algo seguro.





El género de plataformas en 2D aún tiene mucho que ofrecer (si no me creen, miren el gran trabajo que Ubisoft realizó con el reciente **Rayman**). En ese sentido, Nintendo también colaboró con este sensacional juego de **Wario**, que si me permiten decirlo, creo que fue la inspiración para **Rayman Origins**, tanto el humor como el estilo son idénticos.







Espero que Nintendo siga en este camino, pues sólo ellos pueden dar giros a la industria, como el de la reciente generación, de la que las otras empresas copiaron de manera descarada sus ideas. Wii U será una gran consola.

Una generación que aún no termina

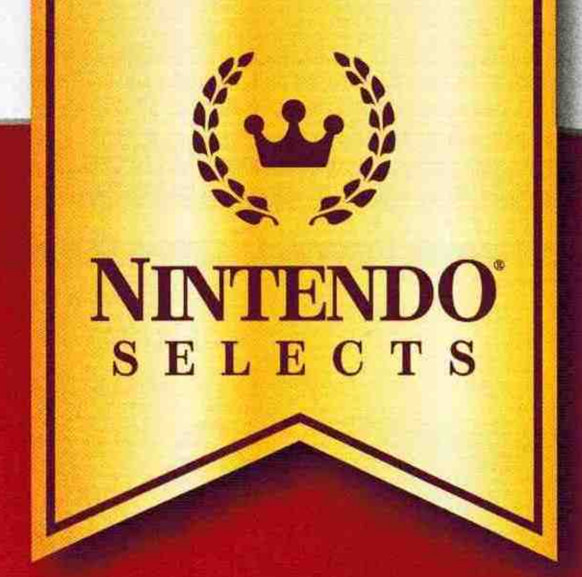
Lo que vivimos con Wii es sólo el inicio de la evolución del entretenimiento digital. Con Wii U nos esperan aún más sorpresas, pero honestamente creo que en Wii pudimos haber visto muchas más obras del nivel de **Skyward Sword** o **Mario Galaxy**. Su potencial era demasiado pero, como siempre ocurre, las tendencias equivocadas y el miedo a innovar no lo permitieron. Espero que con la siguiente consola no pase lo mismo, que sepan aprovechar la infinidad de ventajas que tendrá contra su "competencia". ¿Cuál es su opinión? ¿Wii cumplió sus expectativas o quedó a deber? Pueden escribirme a mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com, o si lo prefieren estoy en Twitter en la cuenta @MasterKiraCN para resolver sus dudas. Que su año inicie mágicamente, recuerden hacer su carta a los Reyes Magos y dormirse temprano.





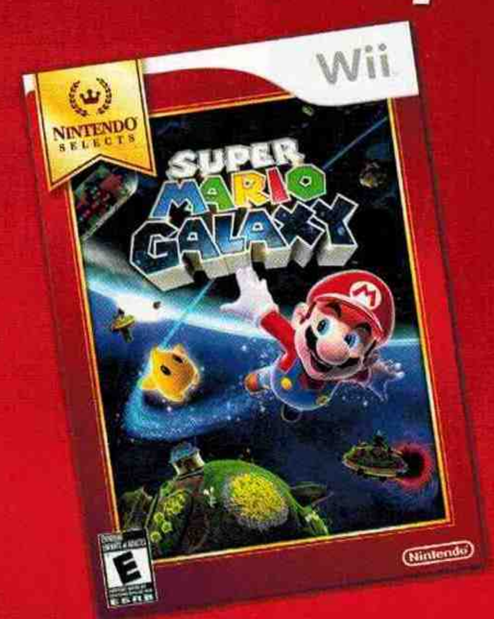


Red Steel 2 es una obra que, aunque perfecta, no tuvo las ventas que Ubisoft hubiera querido, todo por la mala imagen que dejó la primera parte. Ahora sólo queda esperar a que la franquicia no desaparezca, ya que tiene bastante potencial para ser un clásico.



Wii™

¡Los más deseados de Wii a un increíble nuevo precio!





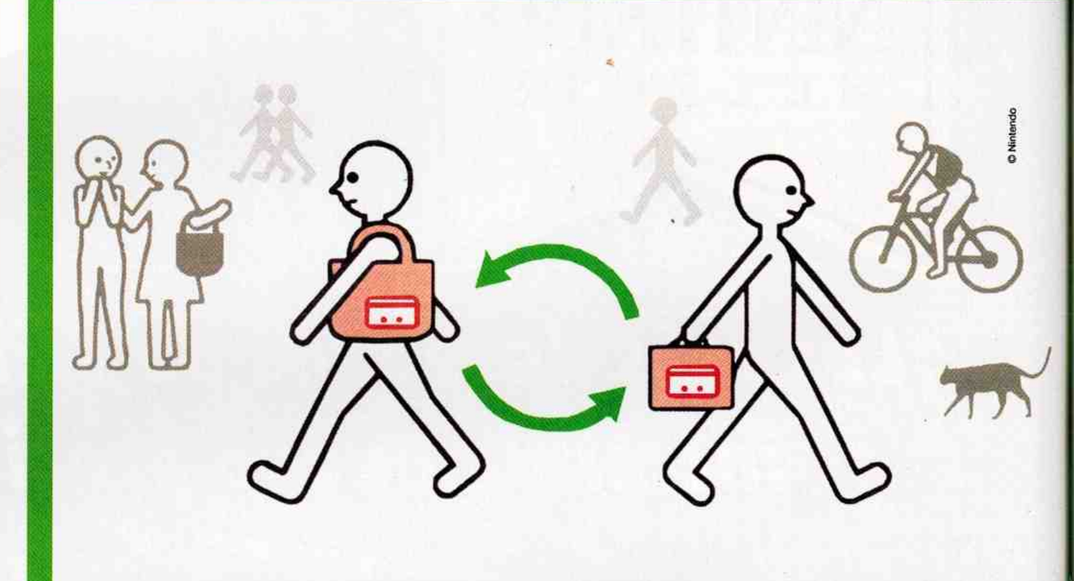
Exclusivo para Wii



MARIADOS

Hola, cuates de Club Nintendo. Antes que nada, felicidades por sus 20 años. Después de las flores, pasemos a mis dudas: me acaban de regalar mi Nintendo 3DS, y la verdad tengo algunas dudas sobre la Plaza Mii de StreetPass, porque no entiendo cómo hacer para conocer gente y no doy una en el modo de rescatar al Mii. Y algo más: ¿es forzoso que me conecte a Internet para conocer otros Miis? Scorpion.

Hola, Scorpion, mejor te respondemos ¡antes de que nos lances un arpón! Fíjate que muchos no le "sacan jugo" a este *software* que ya viene incluido en el N3DS. Y es un error, pues es sumamente divertido y sirve de mucho para interactuar con tus amigos y otros jugadores que ni te imaginas. Vamos a responder tus preguntas, que aunque no lo creas son bastante comunes, así que le daremos a dos pájaros de una pedrada.



© Nintendo

Usando el StreetPass

Salir a caminar con tu N3DS es una de las cosas básicas que debes hacer, pues el sistema cuenta tus pasos mientras lo lleves en reposo y con la función inalámbrica prendida (es decir, cerrarlo sin apagarlo), para obtener monedas de juego y conocer gente. Recuerda que primero debes haber creado tu propio **Mii** en Mii Maker y elegirlo en StreetPass Mii. Cuando te encuentres con otra persona que traiga su N3DS en reposo, intercambiarán datos como el **Mii**, saludos y mucho más. También puedes cambiar el sombrero que usará tu **Mii** una vez que los obtengas en Rescate Mii. No es necesario conectarse a Internet para hacer uso de estas opciones, pero ten en mente que si apagas el sistema, no realizará StreetPass.

El Nintendo 3DS tiene muchas opciones y cosas geniales integradas; además, puedes actualizarlas gratuitamente.

Rescate Mii

Éste es un RPG chiquito y simple pero muy divertido; asimismo, si deseas dominarlo, debes tomar en cuenta varios elementos básicos. La idea es que un grupo de héroes rescaten tu propio **Mii** y, al mismo tiempo, consigan sombreros para que los uses. Si deseas conseguir todos estos aditamentos, será necesario que termines el juego al menos dos veces.

Las monedas se consiguen al ir caminando con tu N3DS en reposo; por cada 100 pasos, ganarás una moneda, pero ten en mente que no puedes obtener más de 10 monedas al día, sin importar los pasos que des. Ojo, no es recomendable que agites el sistema para simular los pasos, pues puedes dañarlo de cierto modo. Para que puedas jugar es necesario que cuentes con héroes que serán tu equipo; puedes usar a los **Miis** que encuentres mediante StreetPass, o contratarlos. El costo por esta opción es de dos monedas por héroe, y aunque su nivel y color serán completamente al azar, serán perros o gatos dependiendo de tu preferencia personal en la configuración de tu **Mii** en la plaza.

Ahora sí, una vez que tengas a tu equipo de héroes (que no puede rebasar un máximo de diez al mismo tiempo, entre contratados y Miis conocidos), puedes comenzar la aventura, que se divide en varios cuartos llenos de fantasmas. Después de ciertos cuartos, tu héroe ganará un sombrero para tu **Mii**.

¿Qué puedo hacer durante mi turno?

Cada uno de los héroes de tu grupo ataca primero que los fantasmas (los cuales realmente sólo asustan a tus personajes), y una vez que realizan un ataque o magia, se retiran (salvo que venzan a uno de los enemigos en cuestión). Tienes tres opciones durante tu turno:

- Atacar con la espada al enemigo elegido hasta tres veces por turno (salvo algunas excepciones). Es posible que uno o más impactos sean críticos, por lo cual causarán el triple de daño al fantasma.
- Usar la magia del héroe, la cual tendrá un efecto distinto dependiendo del color de la playera de tu personaje (más adelante veremos esto).
- Elegir que tu héroe se pase al final de la fila y dejar que el siguiente pelee. Esto es sumamente útil si lo que deseas es un efecto de magia en especial, o bien usar a un héroe específico. No te apures, los fantasmas esperarán aunque estés pasando a todos los héroes al final de la fila.

Lo más importante que debes saber es que para conseguir las monedas y conocer a otros **Miis** es imprescindible que salgas a la calle a caminar un rato con tu N3DS.

Magias

Son 12 tipos de magia, los cuales dependen del color de tu héroe en cuestión. Es posible usarlos en combinación (salvo excepciones) para obtener mejores resultados, pero recuerda que después de que un héroe utilice su magia se retirará; así que ten esto en mente antes de usar una magia. Adicionalmente, el efecto de la magia durará hasta que el último enemigo sea derrotado o todos tus héroes resulten vencidos.

Negra:

Cubre el área en tinieblas. Supuestamente, los fantasmas no te "verán", pero nosotros no le hemos encontrado mucha utilidad, así que mejor ataca con la espada de este color de héroe.

Azul fuerte:

Ataca a los fantasmas con un torrente de agua; es muy útil contra los fantasmas rojos.

Trata siempre de usar las magias que afectan y ataca con tus personajes más fuertes, para vencer a los fantasmas rápidamente. Recuerda que puedes mandar a los otros Miis al final de la fila a esperar.







Conocer gente es vital para tener más cosas en StreetPass, como las estampas, por ejemplo.

© Nintendo

Azul claro:

Congela a los fantasmas durante un tiempo. Los héroes siguientes podrán atacarlos un mayor número de veces, así que procura usarlo de preferencia después de subir la moral a tus héroes.

Café:

Con esta magia invocas a un héroe errante, el cual será un conejito que peleará en lugar del héroe que lo invocó. El nivel y color de la playera del conejo serán elegidos al azar.

Verde fuerte:

Fortalece al siguiente héroe subiendo al doble su nivel, pero no puedes usarlo dos veces.

Naranja:

Sube la moral de todos los héroes del equipo, lo que significa que pueden pegar más veces de lo normal.

Rosa:

Ésta es un arma de dos filos, pues aunque provoca que los héroes den más ataques críticos, también hace que su puntería sea disminuida, por lo cual tienden a fallar más seguido, lo cual no es tan bueno

Morado:

Envenenas a los fantasmas, provocando que reciban daño de 1 HP por cada turno. No es posible que lo uses dos veces en una pelea para duplicar el daño.

Rojo:

Usarás feroces llamas para atacar a todos los fantasmas.

Blanca:

Toda el área se ve cubierta por luz. Tal vez creas que es la magia más inútil del juego, pero la necesitarás forzosamente en el décimo segundo cuarto o no podrás pasar

Amarilla:

Crea una tormenta de arena, lo cual hace que tus héroes fallen más seguido, pero al mismo tiempo aumenta la probabilidad de ataques críticos; depende de ti usarlo sabiamente en los combates.

Verde claro:

Duerme a los fantasmas permitiendo que ataques más veces por turno (una de las mejores magias).

Consejos rápidos:

• Siempre trata de usar StreetPass para que tus héroes sean de mayor nivel. Cada vez que encuentres a un mismo amigo, éste subirá de nivel para Rescate Mii.

• Toma en cuenta la debilidad de los fantasmas para atacar.
-Trata siempre de usar magias que envenenen, duerman o congelen a los fantasmas al principio del combate.

• Si necesitas una magia de un color específico (como en el cuarto 12), puedes pedir a un amigo que cambie el color de su playera antes de que realicen StreetPass, así aparecerá con el color que necesitas.

• Puedes cambiar la fecha de tu N3DS al día siguiente para obtener las monedas adicionales, pero nosotros preferimos no usar esta técnica, porque de cualquier modo tendrás que regresar la hora a la normalidad. Mejor sal a caminar y realiza StreetPass.

• Recuerda que si dejas presionado el botón R, aceleras el juego.



No lo olvides, puedes escribirnos a mariados@clubnintendomx.com para que nos hagas llegar tus preguntas acerca de esos ítems que no encuentras, los jefes necios y todo en lo que te hayas atorado. ¡No desesperes, siempre hay una forma de salir victorioso!

FINALES

Disfruta estos finales, que en su momento te costaron mucho trabajo y esfuerzo.

Resident Evil 2

Nintendo 64

Luego de los trágicos sucesos que han ocurrido en Raccoon City, la esperanza de encontrar sobrevivientes ha quedado atrás: la ciudad está infestada de zombis. Pero el destino aún aguarda un nuevo reto para **Leon S. Kennedy**, policía que llega a la ciudad sin saber de los eventos; él simplemente cree que comenzará su trabajo, que tendrá su primer día como oficial, y espera hacerlo de manera excelente.

Entra a la ciudad y nota un cuerpo en la calle; como es normal, se detiene a analizar la situación, desea ayudar a la persona que está tirada... Pero su sangre se congela cuando se da cuenta de la realidad, se encuentra rodeado por zombis; de inmediato escapa, piensa en encontrar respuestas, alguna persona que pueda contarle la historia de cómo esas pacíficas calles son ahora un infierno.

Mientras tanto, en otro punto de la ciudad, **Claire Redfield**, una chica que busca a su hermano perdido, está a punto de ser atacada por estas criaturas. Su destino parece estar marcado, pero **Leon** aparece como héroe y la ayuda a escapar; suben a un auto, pero la mala jugada está por comenzar, sufren un accidente que los separa. Ahora, cada quien debe buscar mantenerse con vida y averiguar el misterio del caos.

Leon llega a la estación de policía y se da cuenta de que sus compañeros han perdido la vida. Recorre cada pasillo en busca de pistas, que apuntan a un solo responsable, **William Birkin**, un doctor que ha creado un peligroso virus capaz de reanimar células muertas. En su camino, **Kennedy** conoce a una bella mujer, **Ada Wong**, quien tiene una misión secreta: obtener una muestra del temible virus. Sus planes se ven frustrados y cae desde una considerable altura en una disputa con **Leon**... él queda en *shock*... aunque el futuro aún escribiría un capítulo más en sus vidas.

Al final, **Leon** debe escapar antes de que la ciudad sea "desinfectada" por el gobierno, pero para eso debe enfrentar a un enemigo colosal, el **Tyrant**. Sus ataques no le provocan mayor daño, está a nada de caer entre este oponente. La criatura lo tiene sometido, pero es justo en ese momento cuando una misteriosa sombra, al parecer de una chica, le arroja una bazooka, con la cual se puede librar del problema literalmente con un disparo. Y si pensabas que la pesadilla había terminado, no es así, aún falta una batalla más, está en un tren, escapando de una enorme bestia junto con **Claire** y **Sherry Birkin**, sí, la hija del doctor. Heroicamente logran salir con vida, pero saben que todavía quedan capítulos por escribirse en este misterio...



Jugabas con cualquiera de los dos personajes principales, para conocer distintos ángulos de la trama.

"Finalmente se terminó... Sherry, te ves terrible". "¿Tenemos que irnos? ¿Ahora qué pasa?"

Claire Redfield










Esta aventura, desarrollada por Capcom y Angel Studios, fue un gran paso para el Nintendo 64 ya que un solo cartucho contenía toda la aventura con los famosos Full Motion Video.

Geist

Nintendo GameCube

Éste es uno de los FPS más originales que hayamos visto en los últimos años. **Geist** representó para Nintendo GameCube un gran avance en este género, no sólo por su mecánica tan especial, sino también por su gran historia. Conocías a **John Raimi**, un soldado entrenado de manera especial para situaciones extremas. Una de sus misiones era investigar a una organización de nombre Volks, ya que se cree que está realizando experimentos prohibidos por el gobierno.

Raimi logra entrar a sus instalaciones y confirma las sospechas, lo que ha visto es increíble, Volks desea crear supersoldados... ¿Cómo?, usando su alma para volverlos invencibles. No, no es un chiste, ya lo han logrado y sólo esperan el momento correcto para apoderarse del mundo. **John** sabe que debe detenerlos antes de que concluyan sus planes, pero por un error lo capturan y se vuelve otro experimento más... es despojado de su alma.

Ahora sabe que está solo, debe acostumbrarse a su nuevo estado y buscar la manera de recuperar su cuerpo y detener a Volks, lo cual no será nada sencillo, enfrentará a varios seres como él y a su temible líder. **John** aprende a usar sus nuevas habilidades, puede asustar animales, personas y, lo mejor de todo, poseerlas durante unos segundos para entrar a ciertos lugares o conseguir valiosa información.

Después de muchos peligros has llegado casi al final, estás a punto de recuperar tu cuerpo pero debes enfrentarte a decenas de almas que desean exterminar tu espíritu... Al final lo consigues, pero no ha terminado la pesadilla, aún queda el jefe de Volks, quien sobre su silla voladora es capaz de meterte en problemas. Sus ataques son muchos y muy poderosos, pero **Raimi** logra esquivarlos para disparar todo su arsenal sobre el líder de la malvada organización, dejando claro que el alma siempre será nuestra fortaleza.



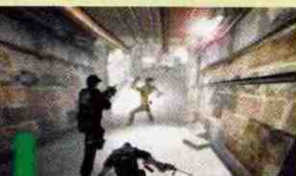
No importó que el protagonista perdiera su cuerpo, lo fundamental era su alma, siempre lo mantuvo vivo.

"La muestra del virus que buscas está en el microscopio gigante."

Bryson

















El camino para llegar al final está lleno de dificultades, como estos gigantes de piedra, que te atacan en grupo. Sin una buena estrategia, derrotarlos es sumamente complicado, debes hacerlo uno por uno.

¿Te gustaron los finales que seleccionamos este mes? Pertenecen a juegos que nos hicieron vibrar en su momento, que representaron aire fresco para los géneros a los que pertenecen. Si tienes alguna sugerencia o petición, no dudes en comentarla en nuestro correo electrónico, o bien en la cuenta de Twitter de la revista. Tus comentarios serán tomados en cuenta, recuerda que esta sección la hacemos todos. Nos leemos el siguiente número. Que pases un sensacional primer mes del año, justo como lo esperas.

Evolución CASTLEVANIA

Más allá de tus miedos

Castlevania, la llamada saga inmortal, es una de las franquicias más conocidas de los videojuegos y, por mucho, una de las más grandes sagas de la industria. Desde mediados de los 80, Konami nos presentó un juego como ningún otro, que a su vez sirvió de inspiración para muchas otras series. En esta ocasión vamos a dar un paseo por los pasillos de los recuerdos para ver cómo ha evolucionado esta singular serie y por qué permanece como una de las favoritas de siempre. Olvida tus miedos, toma el látigo y prepárate a entrar al mundo oscuro de **Castlevania**.



© Konami

Castlevania es una de las sagas más populares por su gran calidad en todos los sentidos.



Un legado de sangre

El comienzo de la serie fue definitivo para su consolidación como una de las más grandiosas franquicias. Lo vimos en muchos sistemas de la época, y desde entonces ha gozado de una popularidad creciente.

© Konami

Castlevania

1986, Famicom/1987, NES

El título que comenzó todo nos narra las aventuras llenas de acción de un cazavampiros de la estirpe **Belmont**, quien debe tomar el mítico vampiro de la familia para acabar con **Drácula**. Su acción y buen *gameplay* lo convirtieron en un clásico de toda la vida. Ha sido trasladado y relanzado en muchísimos sistemas, incluyendo la Consola Virtual de Wii. La versión para MSX2 fue la primera en salir de Japón, y se llamó **Vampire Killer**.



A pesar de que es el primero, este juego todavía se puede disfrutar con mucho gusto y ha sido relanzado en varios compendios y versiones alternativas.

Castlevania II: Simon´s Quest

1987, Famicom/1988 NES

Simon vuelve a la acción para librarse de la maldición que se cierne sobre su cabeza. Este juego marcó una gran diferencia, pues a diferencia de su predecesor, **Castlevania II** no fue lineal e incluyó algunos elementos tipo RPG. Esta entrega fue una de las más notables por su alto nivel de dificultad y por la incursión del cambio entre día y noche.





Los elementos tipo RPG fueron una gran adición a la franquicia. Éstos fueron mejor utilizados en entregas posteriores. El cambio de horario fue algo bastante bueno.

Haunted Castle

1988, Arcadia

El primer juego de la serie para Arcade tuvo cambios notables en cuanto a movilidad y a la imponente dificultad (lógico al ser para Arcadia). En esta aventura, **Simon** se casa (cosa que no ha sido retomada ni mencionada en otros juegos) y debe rescatar a su amada de las garras del Conde. Curiosamente, el diseño de **Simon** nos recuerda más a **He-Man** que a un **Belmont**.

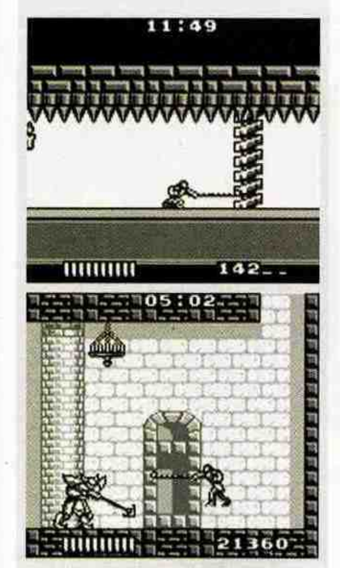




Esta difícil entrega ponía a prueba tanto tu habilidad como tu bolsillo, pues al ser de Arcadia, su dificultad era extrema y sólo tenías una vida en todo el juego.

Castlevania: The Adventure
1989, Game Boy

Ésta fue la primera traslación a un sistema portátil de la saga, y en su momento no tuvo mucho éxito por su dificultad y control demasiado lento. No obstante, pronto obtuvo calidad de culto. Curiosamente, fue el primer título de Konami para el sistema.



Este singular juego no fue apreciado en su momento, pero indudablemente es una gran entrega de la serie.





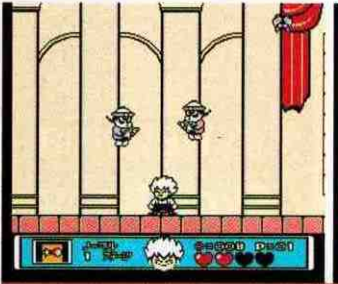
Las cosas mejoraron con la secuela, que resultó mucho más divertida.

Castlevania II: Belmont´s Revenge
1991, Game Boy

El segundo título para el Game Boy monocromático tuvo mejoras en todos los aspectos y fue recibido mucho mejor por los fans de la serie que su predecesor. Diferentes castillos debían de ser pasados antes de enfrentar al Conde en el propio **Castlevania**, así que no se trababa de una simple secuela, sino de una verdadera evolución con bastantes elementos mejorados.

Kid Dracula
1991, Famicom/1993 Game Boy

A pesar de que se puede considerar como un *Spin-off* de la serie, tenemos que mencionar este juego como parte de la saga debido a que el protagonista es **Alucard**, el hijo de **Drácula**, quien ayudó a **Trevor** en **CVIII**. Este juego fue notable porque tenía una dinámica distinta de los demás juegos y contenía mucho humor.





Éste es un juego que muchos no consideran como canónico, pero indudablemente vale la pena mencionarlo por ser parte de la serie y por tener a **Alucard** como héroe.

Super Castlevania IV
1991, SNES



Éste es uno de los mejores juegos de la serie, sin duda alguna. ¡Es increíble!

Supuestamente, este juego es una "nueva narración" de las aventuras de **Simon Belmont** en el primer título de la serie, aunque eso no quita que sea una de las mejores entregas de la saga, pues aquí vimos una evolución notable tanto en gráficos como en efectos (este juego aprovecha muy bien las capacidades del sistema, como el **Modo 7** y la rotación y escala). Pero lo más notable es la forma en la que es posible usar el látigo de una manera más libre y físicamente más correcta. Es una lástima que esta cualidad no haya sido bien aprovechada en juegos posteriores.

Castlevania III: Dracula´s Curse
1989, NES/Famicom

Por mucho, éste ha sido considerado por bastantes fans como el mejor título de la serie. Aquí controlamos por primer vez a otros personajes, además de **Trevor Belmont**, los cuales pueden cambiarse en el momento apropiado para aprovechar sus habilidades. Además de su increíble calidad que abarca todos los estándares, para darle una mayor diversidad y *Replay Value*, en este juego hay encrucijadas que te llevan a distintos caminos para llegar al castillo, cada uno con etapas exclusivas y peligros variados. Una verdadera obra de arte, sin duda.





A pesar de que salió en NES, es uno de los mejores juegos de la franquicia. Éste es uno de los obligatorios para los fans.

Akumajo Dracula
1993, Sharp X68000

Aquí tenemos otro *remake* del original **Castlevania**, pero en esta ocasión la movilidad es un poco más parecida a la del título de Arcadia, y sí, es mucho más difícil, pero contiene una calidad gráfica increíble. Lamentablemente, sólo estuvo disponible para Japón.

Castlevania: Rondo of Blood
1993, PC Engine

Este juego se considera como el Santo Grial de los **Castlevanias**, pues sólo salió en Japón, para el PC Engine (la versión japonesa del TurboGrafx-16). Aquí la serie regresó a sus raíces, porque el control fue más parecido al antiguo, pero obviamente fue impresionante por su nivel gráfico, varios finales con secuencias animadas y la oportunidad de salvar a la novia y hermana del protagonista, **Richter Belmont**. Afortunadamente, está disponible para descargarse en la Consola Virtual, así que no hay pretexto para no jugarlo.







¡Qué bueno que este juego está disponible para la Consola Virtual! Es uno de los grandes éxitos de **CV**.

Castlevania: Bloodlines

1994, Sega Genesis

Este juego marcó la primera entrega de la línea oficial en donde el héroe no es un **Belmont** (claro, sin contar **Kid Dracula**). Aquí tomas el papel de **Eric LeCarde** o de **John Morris**, quienes deben detener a la sobrina del Conde. Supuestamente, la familia **Morris** desciende de los **Belmonts**, pero no tienen la fuerza suficiente para tomar el látigo por sí solos, por lo cual necesitan del apoyo de la casa **LeCarde**. En este juego se retomó un poco el uso de las armas para avanzar en los niveles, como en **Super Castlevania IV**, pero se juega muy diferente.



Este juego crea un puente entre la obra de Bram Stoker y la saga.

Castlevania: Dracula X

1995, SNES

Adaptación al SNES de **Rondo of Blood**, y aunque fue bien recibida por los fans, la latente comparación con su original lo convirtieron en uno de los menos populares de la serie. Al igual que en su original, **Ri-chter** puede desencadenar un poder especial a costa de varios corazones, utilizando sus poderosas armas secundarias.



El SNES no tenía el poder para un **RoB** completo, pero esta versión fue buena.

Una obra maestra, sin lugar a dudas; no hay más que decir.

Castlevania: Symphony of the Night

1997, PlayStation /1998 Sega Saturn

No cabe duda de que ésta es una de las mejores entregas de toda la saga. El protagonista, **Alucard**, debe detener a **Ritcher Belmont**, quien es el nuevo amo de **Castlevania**. Este juego cuenta con impresionantes efectos visuales y un *gameplay* increíble, que añadió más elementos de RPG a la franquicia. Asimismo, fue el primero en presentar la exploración de cuartos más al estilo **Metroid**, lo cual llevó a un nuevo nivel el modo de juego no lineal. La versión de Saturn no fue tan bien recibida, aunque ahí se podía jugar con **Maria Renard**.



El último de los juegos para GB fue memorable y es difícil de conseguir.

Castlevania Legends

1997, Game Boy

La tercera y última entrega para el Game Boy nos presentó un mejor *gameplay* que en sus dos antecesores, además de que introdujo a la primera **Belmont** en enfrentarse a **Drácula**, **Sonia**, madre de **Trevor**. Este juego fue quitado de la línea del tiempo por IGA, pero muchos lo seguimos considerando como una parte importante de la serie.

Castlevania

1999, Nintendo 64

A este juego se le conoce coloquialmente como **Castlevania 64**, para evitar confusiones con el primero de la serie. Fue la primera vez en la que la franquicia dio su salto evolutivo más impresionante, pues nos presentó una gran aventura en mundos en 3D en tiempo real en donde se combinaron perfectamente el *gameplay* clásico lineal con la nueva forma de atacar y explorar. Esta obra de arte no fue bien recibida por un pequeño sector de los fans, que se quedaron enamorados con el estilo de **SOTN**, pero sin duda es una de las mejores entregas de la serie. Incluyó también el cambio entre día y noche, pero mejorado, y los finales también dependían del uso de tarjetas mágicas para acelerar el tiempo. ¡La exploración del castillo nunca fue tan emotiva y vibrante como en esta emocionante aventura!





Este juego no fue muy bien recibido por muchos fans, pero es notable el gran salto evolutivo del tradicional 2D al 3D. ¡Sería genial tenerlo en el Nintendo 3DS!

Los juegos de la serie han evolucionado con el paso del tiempo y siguen siendo recomendables.



Castlevania: Legacy of Darkness

1999, N64





Algunos elementos quedaron fuera al momento de lanzar **Castlevania** 64, pero pronto fueron incorporados a esta nueva edición que contiene absolutamente todos los eventos de su predecesor pero se enfoca en la historia de **Cornell**, el primer licántropo elegible de la saga. Una vez que terminas la aventura de **Cornell**, comienzas las de **Reinhardt** y **Carrie**. También incluye un modo especial en donde controlas a otro héroe poco conocido: **Henri**, quien fue uno de los niños salvados por **Cornell**. Los controles y animaciones fueron mejorados, así como la historia y todos los demás elementos del juego en general.

Castlevania: Circle of the Moon

2001, GBA

El primer juego portátil de la serie desde **Legends** también fue el primero en aparecer para el Game Boy Advance. En esta jornada controlamos a **Nathan Graves**, el próximo cazavampiros elegido para detener a **Drácula**, quien debe explorar muchísimos cuartos al estilo **SOTN**, pero obviamente con menor impacto. En este juego se implementó el uso de cartas que podían ser combinadas para crear poderes e invocaciones. Éste fue el primero de una serie de juegos muy similares que hicieron que se perdiera un poco el interés de los fans de la serie.



Los juegos de GBA fueron bien recibidos pero repetitivos.

Castlevania: Harmony of Dissonance

2002, GBA

Segunda entrega para el GBA de la serie, en donde también se trataba de exploración de cuartitos, sólo que aquí aparecieron libros mágicos para usarse en conjunto con las armas secundarias. Lamentablemente, aunque estos juegos fueron buenos, lo repetitivo del concepto los convirtió en los menos preciados de la serie. En este juego se controlaba a **Juste Belmont**, descendiente directo de héroes legendarios como **Simon** y **Trevor Belmont**.



En esta entrega hubo varias mejoras y el control fue fenomenal.





Éste fue el último de los juegos para el GBA, pero la idea de juntar cien por ciento en los cuartos pasó al siguiente sistema portátil, el Nintendo DS.

Castlevania: Aria of Sorrow

2003, GBA

Último juego de la serie que fue lanzado para el Game Boy Advance. Aquí la historia tomó un giro inesperado, pues en lugar de que los eventos se lleven a cabo en el pasado, todo sucede en el futuro, y es **Soma Cruz** el protagonista del juego y la reencarnación de **Drácula**. Nuevamente tenemos un juego de cuartos, pero ahora el *gameplay* se basó en conseguir las almas de los enemigos para usar su poder. Este juego apareció en un paquete doble para GBA junto con el genial **Harmony of Dissonance**, aunque no es tan sencillo de conseguir.

Castlevania: Lament of Innocence

2003, PlayStation 2

Cuando Koji Igarashi tomó el control casi completo de la serie, sacó varios juegos de la línea del tiempo oficial de **Castlevania**, como **Circle of the Moon**, **Castlevania** 64 y Legends. Pronto se retractó con los de N64, pues incluyó a **Cornell** en **Castlevania Judgment**, pero **Legends** quedó en el olvido y puso a este juego como el primero en la cronología oficial. No cabe duda de que este



Nuevo comienzo para la saga. No cabe duda de que IGA hizo lo que quiso.

juego fue muy bueno, tanto gráficamente como en *gameplay*, pero muchos concordamos en que no se siente al cien como un **Castlevania**, Pero es una entrada más que bien que merece ser mencionada.

Castlevania: Curse of Darkness

2005, PlayStation 2

Konami lanzó un **Castlevania** más para el PS2, en donde un nuevo héroe surgió para enfrentar a **Drácula**, esta vez ayudado por el legendario **Trevor Belmont**. Al igual que **LoI**, **Curse of Darkness** ofreció un sólido *gameplay* que era por demás disfrutable, pero lo malo es que se parecía demasiado al estilo de juego de otros títulos de ese mismo sistema, al grado de que muchos pensamos que no parece un **Castlevania.** Lo cierto es que la historia es mucho más sombría que la de otros juegos y sigue siendo parte de la cronología de esta espectacular serie.





Vaya que este juego fue bueno. Lamentablemente, pasó casi desapercibido por los fans al ser muy similar a otros juegos de la época y de ese sistema.

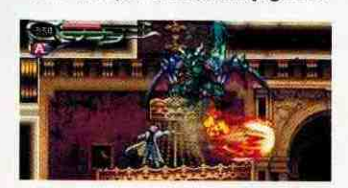
El mal continúa vivo...

Los juegos de la serie no han dejado de salir, y aunque no todos nos han complacido como los de antaño, bien merecen que los conozcamos y disfrutemos. La franquicia ha sufrido cambios notables, especialmente con el reciente título.

Castlevania: Dawn of Sorrow

2005, NDS

Este juego es continuación directa de **Aria of Sorrow**. Los eventos de **Soma** siguen en esta entrega, pero ahora se aprovecharon las capacidades del Nintendo DS, como el uso del *Stylus* para realizar conjuros y usar algunas habilidades. Juego notable por que es el primero con un modo cien por ciento multijugador.



Castlevania: Portrait of Ruin.

2006, NDS

¡Ahora toca el turno a una nueva generación de cazavampiros en acción! **Jonathan Morris**, hijo de **John Morris**, de **Bloodlines**, es el protagonista de esta aventura que presentó otro salto evolutivo notable. Aunque el juego es en su forma más básica, de exploración en cuartitos, los niveles son mucho más lineales y por si fuera poco es posible traer a dos personajes a la vez. Pero a diferencia de **CVIII**, aquí ambos pueden interactuar de manera simultánea. Éste es un de los mejores títulos portátiles de la serie, compartiendo el puesto con **Order of Ecclesia**.



Castlevania: Order of Shadows
2007, Teléfonos celulares

Siendo sinceros, este juego no se adapta muy bien que digamos a la serie y es todo un logro jugarlo con las teclas de un celular. La historia es por demás trillada, creemos que fue un simple pretexto para lanzar un **Castlevania** para celulares. Sólo vale la pena como artículo de colección y nada más.


Este juego debe ser mencionado también, aunque no fue muy bueno.


¡Es una verdadera lástima que este juegazo no saliera de Japón!

Castlevania: The Arcade
2008, Arcadia

Éste es el segundo juego que salió para Arcadia, en donde vives una aventura. Juego -sólo disponible para Japón- que ofrecía un genial modo de juego en el que controlabas tus ataques por medio de un látigo virtual. Nosotros creemos que este juego pudo haberse adaptado perfectamente al Nintendo Wii, pero es un misterio por qué no fue así. ¡Nos quedamos con las ganas!

Castlevania: Order of Ecclesia
2008, NDS

Juego bastante polémico desde el principio, pues aquí no hay protagonistas de familias conocidas. La heroína, Shanoa, es uno de los personajes más sombríos de la serie, lo cual ayudó a que el juego fuera mucho más interesante. También se trata de un **Castlevania** de cuartos, pero son mucho más lineales y el *gameplay* es por demás desafiante. Shanoa es capaz de absorber poderes de los enemigos para usarlos en su contra y puede cambiar entre tres modalidades distintas entre ellos.

Castlevania Judgment
2008, Wii

La serie regresó a las consolas caseras de Nintendo de una forma que nadie se hubiera esperado. En este caso la franquicia tuvo el primer juego de peleas de su historia, y los personajes son muy variados, pues vienen de varias épocas distintas. El *gameplay* es algo increíble, pues adapta perfectamente el sentimiento de la serie al género de las peleas. Héroes y villanos se verán las caras en este novedoso juego que ningún fan debe perderse. El único detalle que desagradó a la mayoría fue que el diseño de los personajes sí fue bastante extraño en comparación al que estábamos acostumbrados.





Ciertamente fue un gran logro dar un giro a la franquicia incursionando en el género de las peleas. Este juego es intenso, divertido y muy desafiante.

Castlevania: The Adventure ReBirth
2009, WiiWare

Este juego forma parte de la serie **ReBirth**, de Konami, que también incluye a **Contra** y a **Gradius**. No se trata del mismo juego remasterizado, sino está más bien inspirado en su *gameplay*, aderezado perfectamente con la tecnología actual para ofrecer una experiencia bastante novedosa.

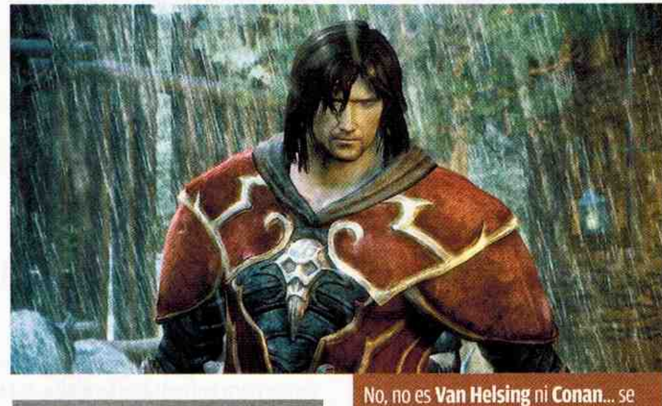




Regresar a las raíces siempre es una buena idea, más cuando estamos hablando de que se puede aprovechar el estilo de esta franquicia para ofrecer algo de calidad.

Castlevania: Lords of Shadow
2010, Xbox 360/PlayStation 3

La última entrega de la serie tuvo más que una evolución, un cambio radical que a la mayoría de los fans nos desagradó. El problema es que decidieron hacer un *Reboot* de la franquicia para ofrecer algo distinto a los jugadores; lamentablemente, lo que los aficionados de **Castlevania** queríamos era algo fresco, pero definitivamente con los juegos y personajes que ya conocemos y queremos. Reiniciar la franquicia fue la peor idea que pudieron tener.


No, no es **Van Helsing** ni **Conan**... se supone que es un **Belmont**.

Castlevania ha evolucionado para bien en la mayoría de las ocasiones, claro que también tuvo sus altibajos, por supuesto.

¡Ajos y estacas!

Como podrás darte cuenta, la saga inmortal ha tenido muchos cambios, unos favorables y otros que nos han dejado con cara de extrañeza. No obstante, sigue siendo una de las mejores franquicias a la fecha y por supuesto que tiene un lugar en nuestros corazones. Ojalá que el *Reboot* no continúe y volvamos a los orígenes, porque si no, habrá quedado claro que el último gran juego de la serie original fue **The Adventure Rebirth**...

El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

¿Juegan por jugar?

¡Hola, cuates! ¿Cómo están? Estoy seguro de que para estas alturas ya acabaron dos veces **The Legend of Zelda Skyward Sword**, ¿verdad? Pues fíjense que esta situación me recordó el tiempo en el que estaba de moda **The Ocarina of Time**, pues todos lo jugaron como si fueran competencias de a ver quién lo acababa primero. Meditando sobre esta cuestión se me ocurrió ver algunos de los errores que cometemos por la ansiedad de jugar y ver el final, o por simple falta de dedicación a los juegos. Acomódense en su sillón favorito y comencemos con este Control de los Profesionales que espero les agrade y les ayude a reflexionar sobre la forma en la que jugamos.



Juegos como la emotiva saga **The Legend of Zelda** tienen muchas sorpresas y cosas adicionales a la historia en sí. No vale la pena jugarlo, sino vivirlo.

HAY MUCHAS AVENTURAS QUE MERECEN MÁS QUE UN FIN DE SEMANA. NO SE TRATA DE SI SOMOS CAPACES DE TERMINARLO RÁPIDAMENTE, SINO DE DARSE EL TIEMPO PARA DISFRUTARLO PLENAMENTE DE PRINCIPIO A FIN.

¿Exploran?

De igual manera, la idea de que juegos como **The Legend of Zelda** (quise enfocarme más que nada en esta saga, por que es perfecta para ejemplificar el tema) tengan muchísimos personajes, pueblos y cosas ocultas, que puedan explorar a placer, es precisamente lo que la gente detrás del juego espera: que nos demos un tiempo para observar los lugares, conocer a la gente y ver los cambios que hay después de un evento decisivo. Algunos personajes dicen cosas distintas, ciertos lugares cambian, las tiendas ofrecen cosas nuevas, y así por el estilo. No darnos un tiempo para explorar con calma cada rincón de un mundo lleno de maravillas es un error imperdonable que no se disculpa con decir "yo ya lo acabé".

Leer el instructivo

¿Instructivo? ¿En verdad alguien lo hojea siquiera? Sé que lo primero que desean una vez que llegan a casa después de comprar un juego es ponerlo en la consola y probarlo. Pero créanme que reprimir el instinto salvaje de checar el juego y detenernos a leer el instructivo muchas veces vale la pena, porque además de que desde mi punto de vista es como valorar y apreciar el trabajo de los desarrolladores y la gente detrás del juego, muchas veces vienen cosas que ignoramos, como datos importantes y curiosos, o bien movimientos que ni siquiera sabíamos que podíamos hacer. Esto me pasó con **Nosferatu**, de SNES, pues no podía pasar unas plataformas porque desconocía que era posible saltar de forma seguida... lo cual venía en el instructivo explicado claramente, pero no lo había checado anteriormente.



En **Nosferatu** no podrán avanzar mucho si no saben ese movimiento.

Jugar sin detenerse

Ahora bien, pasando a que ya presionamos Start y comenzamos la aventura, muchas veces cometemos la equivocación de pasar el juego como si lo hubiéramos rentado por hora. Terminar un juego en menos de un fin de semana -inclusive un día- no significa que seamos buenos videojugadores, sino todo lo contrario. Tal vez pasaron todos los calabozos de un **Zelda** y vencieron a los enemigos pero ¿se detuvieron a pensar si había una forma más sencilla o diferente de eliminar a un jefe? Puede ser que obtuvieran más puntos, ítems o algún tipo de recompensa, pero si lo hicieron a la primera y se contentaron con eso, puede que inclusive dejaran atrás algo tan valioso como una pieza de corazón o algo más.



Las aventuras como el más reciente **Zelda** son muy emotivas y hacen más que sólo entretener.

A contrarreloj

En particular, los llamados *Speedruns* no me gustan para nada. Si en un juego hay tiempo, es por alguna razón específica, pero si no tenemos una roca rodando detrás de nosotros, considero que pasar un juego corriendo es algo sin mucho chiste, salvo que sea algo entre cuates y sólo por tener un buen rato. No estoy diciendo que no requiera de mucha habilidad o que sea algo demasiado sencillo como para tomarlo en cuenta, simplemente digo que si no es algo forzoso, el tiempo no debería de ser un factor a considerar para disfrutar un juego, a mi parecer.


Sólo después de la segunda vuelta podrán ver el final en **Super GnG**.

Cada detalle con lupa

Regresando a la exploración de un vasto mundo, a mí me gusta muchísimo no sólo hablar con todos los personajes y turistear por cada lugar dentro del juego, sino también me llama la atención observar cada uno de los elementos y detalles que hay en las casas de los personajes, lo que hay en el camino y esas pequeñas cositas que sorprenden porque nos damos cuenta de que alguien realmente quiso cuidar cada elemento como si fuera lo más importante del mundo. Por ejemplo, ¿se detuvieron a ver qué decía **Reinhardt** cuando veía los cuerpos empalados en el Bosque del Silencio de **Castlevania 64**? ¿O notaron que en esos días la mayoría de los árboles estaban conformados por dos imágenes planas encontradas por la mitad, que daban la impresión de estar completamente en 3D? Esos pequeños detalles son la sal de los videojuegos que logran no ser buenos, sino excelentes.


Castlevania de N64 es un juegazo, lleno de detalles increíbles.

El final completo de **Mischief Makers** lo verán si tienen el 100%.

El famoso 100%

Ya hemos visto que fanatizarse con obtener el máximo porcentaje es algo malo, pero sí es humanamente posible y se tiene la oportunidad de hacerlo, ¿por qué no tratar de conseguirlo? Muchas veces sólo es un detalle para presumir a sus amigos, pero en otras ocasiones da grandes satisfacciones conseguir ese porcentaje completo para obtener algo extra. Recuerdo que en **Mischief Makers**, de N64, el final duraba en relación con el número de gemas doradas que se conseguían en el juego, así que si deseaban ver el final completo (incluyendo a **Marina** convertida en humana), tenían que ponerse las pilas y demostrar su habilidad, pues las gemas no se obtenían tan fácilmente como podrían pensar. Había que derrotar a los jefes sin recibir ni un solo impacto, ¡lo cual a veces era algo titánico!







SMB es uno de los juegos en donde los retarán a una segunda vuelta.

LA SAGA LEGENDARIA TIENE GRANDES OBRAS QUE COMBINAN LA EMOCIÓN CON LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES.

¿Alguna vez se preguntaron cómo sería un **Zelda** sin esos pequeños detalles que lo hacen tan especial?



Segundas vueltas

Por otra parte, algunos juegos contienen una "segunda vuelta", en donde las cosas cambian de lugar, los calabozos son distintos y los enemigos resultan mucho más difíciles de eliminar. Como ejemplo claro tenemos el primer **The Legend of Zelda**, que nos puso a pensar como nunca en el legendario NES; si de por sí era difícil acabarlo, hacerlo una vez más, con todos los calabozos y ítems cambiados, era un reto sólo para expertos. Muchos se vanaglorian de acabar un juego, pero pocos lo hacen por segunda ocasión, y en algunos juegos como **Ghost'n Goblins** la segunda vuelta es forzosa si desean ver el final real del juego.


Tomarse tiempo para disfrutar cada momento dentro del juego hará que se valore más, y ustedes se sentirán mejor al acabarlo.

Acabajuegos

Finalmente, tengo que definir de esta forma a aquellos jugadores que se conforman con lo más básico: terminar el juego. Sabemos por experiencia que el final es sólo el principio de la aventura y que títulos como **Zelda**, **Metroid**, **Super Mario Bros.**, y muchos otros nos ofrecen un buen nivel de *Replay Value* que reside en el sentimiento tan especial que experimentamos cuando los jugamos, lo cual no es fácil tratándose de una aventura de varias horas. Además de las cosas extras que podemos encontrar y los ítems que faltaron. Vale la pena volver a vivir la jornada una vez más, pues los finales de los juegos no son medallas que se presumen con los amigos, sino preseas que llevamos en el corazón.

Conclusión

Que seamos los mejores no significa acabar un juego o ganar *rounds*, sino qué tanto empeño pusimos a una aventura y qué sentimos cuando la vivimos. La satisfacción de haber conseguido todo, de no haber usado guías o ayuda alguna y de recordar todos los eventos memorables del juego en sí, es lo que nos hace mejores. La polémica de que si un juego es bueno o malo siempre seguirá latente, pero yo creo que si creemos que un título es el mejor, debemos demostrarlo dándole el valor que se merece, no pasándolo sin disfrutarlo. Los récords, trofeos y elementos similares son algo bueno, pero no cuando fueron producto del fanatismo por ser mejores y no por haber querido conseguirlos por satisfacción y mérito propio. Se los dejo de tarea...

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Año nuevo, cartelera nueva

¡Qué tal, mis queridos lectores! Ya estamos de vuelta en esta sección, El Ojo del Cuervo, un espacio dedicado no sólo a los videojuegos, sino también a cualquier forma de entretenimiento existente. ¿Qué pasará este 2012? ¿Será el fin del mundo? ¿Ocurrirá un Apocalipsis zombi? ¿Ganará el Cruz Azul algún campeonato? No lo sabemos, pero es un hecho que algo que no pronosticaron los mayas fue la cantidad y calidad de producciones que veremos desfilar por los cines, y muchas de estas grandes producciones seguramente convertirán en un éxito de taquilla, como **Resident Evil: Retribution**, quinta entrega dirigida por Paul W. S. Anderson, en la que Milla Jovovich (**Alice**) se hará acompañar nuevamente de Michelle Rodríguez (**Rain Ocampo**), a quien no veíamos desde la primera entrega, cuando el incidente en los laboratorios subterráneos de **Raccoon City**.



Sin duda, una de las mejores cualidades de este filme de superhéroes serán los efectos especiales, pues han invertido gran parte del presupuesto en ello.

También estará de regreso la bella Sienna Guillory en su papel de **Jill Valentine** quien, si recuerdan, al final de la película anterior apareció mostrando un dispositivo incrustado en el pecho, como referencia a **Resident Evil 5**; y por primera ocasión, **Leon S. Kennedy**, **Ada Wong** y **Barry Burton** harán su entrada en el campo de batalla. Con todo esto, pinta para ser una entrega interesante y repleta de acción, que llegará a la pantalla grande a mediados de septiembre. Mientras tanto, les recomiendo que sigan la cuenta de Twitter de Milla (@MillaJovovich), seguido postea info de agasajo. Otro de los grandes eventos fílmicos de este 2012 es la esperada producción de **The Avengers**, la cual se fue visualizando desde hace algunos años, pero se requería del estreno de las cintas individuales de cada héroe, en las cuales, como una escena adicional (al final), se veía a **Nick Fury** contactarlos para formar un escuadrón único de héroes, conocido como **The Avengers.**



El **Capitán América** volverá a ponerse el traje de héroe para enfrentar esta gran misión en compañía de otros poderosos héroes. Aquí veremos mucha más acción que en las aventuras en modalidad solo.

Marvel se ha catalogado como una de las casas productoras que más películas ha lanzado en los últimos años, muchas de ellas con gran calidad y otras tantas que dejan mucho que desear; sin embargo, para **The Avengers** se nota que están realizando un trabajo a detalle para ofrecer a los fans una verdadera cinta de acción en vivo. Cada uno de los personajes que han tenido sus propias películas -recientemente- se han unido a este grupo que iniciará sus aventuras en los cómics como respuesta a lo que hiciera la compañía DC Comics con **The Justice Leage**; de hecho, sería agradable que también les hicieran una película, ¿no?

El surgimiento de **The Avengers**

Marvel se hacía de más héroes y cada uno de ellos lograba su propio éxito venciendo a enemigos perfectamente diseñados y atrapándonos en cada una de las páginas de sus aventuras. En 1960, la compañía DC Comics tuvo una gran idea: juntar a un equipo de héroes en un mismo universo, concibiendo la **Justice League**, un equipo invencible que lucharía contra retos mayores y, obviamente, fue un *crossover* que dio muchísimo de que hablar. Tanto así que tres años más tarde Marvel Comic decidió adoptar esa idea para crear su propio escuadrón; por supuesto, el proyecto estuvo en manos de Stan Lee y Jack Kirby, dos de los grandes íconos de los cómics que pronto darían vida a **The Avengers**, que originalmente estuvieron integrados por **Iron Man**, **Hulk**, **Thor**, **Ant-Man** y **Wasp**.



¡Luego de estar congelado durante largo rato, el capitán está de vuelta!



Todavía no se revelan muchos datos sobre la historia o cómo se involucrarán cada uno de los personajes durante las misiones. Sin embargo, es un hecho que el grupo, comandado por el **Capitán América**, no sólo está listo para una entrega, sino que también es probable que veamos más secuelas.

Vengadores, ¡reúnanse!

La historia del **Capitán América** (**Steve Rogers**) comenzó años atrás, quien luego de un gran combate quedó atrapado en el hielo, esperando ser descubierto. Las décadas pasaron... el mundo cambió, su congelada prisión desapareció de su vista para descubrir que amenazas mayores han opacado la esperanza de la paz. Ahora será convocado por **Nick Fury** para integrarse a los recién formados **Avengers**. La primera gran misión del grupo es en contra de **Loki**, hermano del dios **Thor**, pero pronto conocen nuevos enemigos como, **Baron Zero**, **Kang the Conqueror**, **Wonder Man** o **Count Nefaria**, entre otros. Asimismo, durante décadas el grupo de **The Avengers** fue cambiando de integrantes, incluso varios eran villanos que querían dejar el mal camino y convertirse en héroes, tal es el caso de **Hawkeye**, **Scarlet Witch** o **Quicksilver**.



La primera aparición del **Capitán América** fue en **Captain America Comics #1** (en marzo de 1941), inmediatamente fue un éxito rotundo.

Un mundo en guerra

Algunos otros personajes no llegaron en los primeros años de esta serie, como es el caso de **Fantastic Four** o **Spider-Man**, pero años después consiguieron formar parte del selecto grupo, o por lo menos interactuar en él. El popular arácnido, junto con **Spider-Woman**, participaron en **The New Avengers**, luego de que **Tony Stark** los convocara para controlar una fuga masiva de una prisión. Otro de los grandes eventos que reunió a múltiples héroes fue **Civil War** (escrito por Mark Millar), un maravilloso cómic que trata sobre la Guerra Civil que tienen los grupos de héroes, luego de que **Nitro** provoca una megaexplosión que dejó a más de 600 personas fallecidas. El gobierno aprovecha el incidente para promover la Ley de Registro de Mutantes, teniendo a diversos personajes a favor y muchos otros en contra. **Iron Man** se pondría a favor del registro, mientras que el **Capitán América** sería la oposición. Esta historia consta de siete capítulos y es de las más icónicas en cuanto a *crossovers* de héroes se refiere.



Black Widow tuvo su primera aparición en **Tales of Suspense** #52 (abril, 1964), creada por Stan Lee, en conjunto con Don Rico y Don Heck.

The Avengers (2012)

Dirige: Joss Whedon
Guión: Joss Whedon, Zak Penn
Actúan: Robert Downey Jr. (**Tony Stark/Iron Man**), Chris Evans (**Steve Rogers/Captain America**), Jeremy Renner (**Clint Burton/Hawk Eye**), Chris Hemsworth (**Thor**), Mark Ruffalo (**Bruce Banner**), Samuel L. Jackson (**Nick Fury**), Gwyneth Paltrow (**Pepper Pots**) y Paul Bettany (**Jarvis**).



Surgen los grandes héroes

El 4 de mayo será un día espectacular para los fanáticos de los cómics y del cine, pues será el día de estreno de **The Avengers**, cinta producida por Marvel Studios que reúne a un impresionante grupo de héroes, como **Iron Man**, **Capitán América**, **Hulk** y **Thor**. La historia pretende ser lo más apegada al cómic original de la década de los 60, ya previamente pudimos ver cómo iba siendo la selección de integrantes por parte de **Nick Fury**, pues si recuerdan, él mismo se encarga de reclutarlos al final de las películas de Marvel. De hecho, tal como en el primer cómic, aquí la gran batalla será en contra de **Loki**, quien tratará de destruir el mundo.

Una de las curiosidades del filme es que, por primera ocasión, Mark Ruffalo, quien interpreta a **Bruce Banner**, se dará a la tarea de generar los movimientos y acciones de **Hulk** mediante el uso de tecnologías de captura de movimiento. Anteriormente, ambas personalidades eran interpretadas por un actor o, en su defecto, **Hulk** llegó a ser plenamente generado por computadora. ¿Qué nos espera en esta cinta?, acción constante y efectos especiales que le sacarán provecho al Blu-Ray, pues gran parte de los 220 millones de dólares de su presupuesto seguramente quedaron en manos de la Industrial Light & Magic.

La primera aparición de **Thor** fue en **Journey into Mystery** #83 (agosto de 1962), creado por Stan Lee y Jack Kirby.

¿Sabías que...?

¡Curiosidades que todo Vengador debe conocer!

1.- Lou Ferrigno, quien interpretó a **Hulk** en la serie de televisión que apareció en 1977 (y en las películas alternas), generalmente es llamado para aparecer en algún cameo en las nuevas producciones de **Hulk**, y **The Avengers** no es la excepción, pues será el encargado de prestar la voz al héroe verde.

2.- ¿Recuerdas la película de **Hulk** interpretada por Eric Bana? ¡Fue una abominación! (Sin ofender al némesis del verdoso). Pero la segunda, que replanteó la historia y tuvo a Edward Norton como protagonista, fue más decorosa. Así, lo obvio es que Norton fuera convocado a **The Avengers**, pero por cuestiones no negociables (léase dineros) no se concretó; en su lugar, Mark Ruffalo fue quien se quedó con el rol de **Banner**.

3.- **The Avengers** será la primera producción cinematográfica (basada en héroes de Marvel) que tendrá el sello de distribución de la compañía Walt Disney Pictures.

Tres personajes importantes salen de la última entrega de **Iron Man**, **Nick Fury**, **Tony Stark** y la bella **Natasha Romanoff**. Esperemos que ofrezcan mucha más acción que en la ocasión anterior.

Thor ha enfrentado a una enorme cantidad de villanos, pero en ocasiones también ha combatido a peligrosos oponentes aliados, como **Hulk**. Esta colosal batalla la pudimos ver en **Hulk vs Thor**, que apareció en enero de 2009. En esta serie de películas animadas, **Hulk** también enfrentaría a **Wolverine**; en ambos casos, los combates son maravillosos y dignos de verse, así que si tienen oportunidad, no los dejes pasar. ¡Los recomiendo ampliamente!

¿Videojuegos?

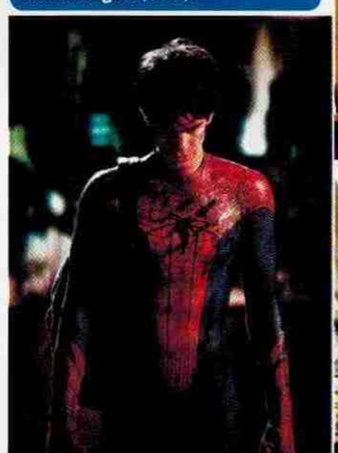
No sé ustedes, pero a mí me hubiera encantado una adaptación en videojuego al estilo clásico de Arcade o, ya en su defecto, como lo ha hecho Activision con **X-Men Legends**. Sin embargo, hasta ahora todo indica que la adaptación interactiva no podrá ser; en un principio, todo pintaba que sería THQ quien lograría la hazaña, pero más tarde el estudio de desarrollo encargado del proyecto fue desmantelado y, por consiguiente, el videojuego quedó en la congeladora. Así que mientras vemos si cobra nueva vida el proyecto, es buen momento para recordar aquel juego de **The Avengers** que apareció para Arcadia en 1991. Era el momento en donde los títulos de acción cooperativa para cuatro jugadores estaban en su apogeo (por otro lado veíamos el de **X-Men**, **Simpsons**, **Sunset Riders**, **TMNT** y hasta **Cowboys**). Aquí, los protagonistas eran **Capitán América**, **Hawkeye**, **Iron Man** y **Vision**, cada uno con poderes especiales que hacían dinámicos los combates. La trama se desarrolla en torno a **Red Skull**, quien ha reunido a un grupo de villanos para completar sus planes de conquista mundial.

Afortunadamente, debido a la gran popularidad que tuvo esta Arcadia se logró que la compañía Data East rèalizara la adaptación para NES... con todas sus grandes limitantes ante la versión original, pero que en esencia consiguieron crear un juego divertido, con gráficos simples, aunque con acción intensa. Por otro lado, la versión para Super Nintendo fue desarrollada por la empresa Mindscape, lógicamente quedó mucho mejor por el potencial del SNES, así apreciábamos a los personajes y escenarios con más detalle y, por supuesto, el *gameplay* ya se sentía más apegado a lo que habíamos sentido antes en la Arcadia.

The Amazing Spider Man (2012)



Spider-Man no formó parte de **The Avengers** sino hasta el *spin-off* **The New Avengers** (2005).







The Amazing Spider-Man se estrenará en julio del 2012 y ya se contemplan secuelas. Sería bueno que llegaran a incluirlo en **The Avengers** (secuela) aunque sea como cameo, ¿no creen? Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas o sugerencias, envíenmelas por *email* a: hugoh@clubnintendomx.com o vía correo tradicional a: Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, C.P. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF.

Tips

THE LEGEND OF ZELDA

Skyward Sword

Esta leyenda no vas a escucharla, no vas a imaginarla... serás tú quien la viva, quien la escriba.



The Legend of Zelda: Skyward Sword es el juego más largo y completo de la serie, por lo que hemos preparado una serie de consejos y tips que te serán de valiosa ayuda en esta aventura que enfrentarás. Revisaremos cada uno de los calabozos y objetivos principales en esta primera parte, abarcando hasta el tercer templo, así que sujeta bien tu Wiimote y comencemos.



La infancia es el lugar en el que nos refugiamos en las épocas difíciles

Todo toma lugar en Neburia, un pacífico lugar donde vive nuestro protagonista, **Link**, él ha sido invitado por su gran amiga de la infancia a ser parte del festival anual del pueblo, en donde el evento principal es una competencia sobre Neburí, un ave enorme en la que puedes volar. Todo parece ir bien, pero horas antes de comenzar el torneo te das cuenta de que tu Neburí no aparece... lo han secuestrado.

Tu amiga, quien es ni más ni menos que **Zelda**, te pide que lo encuentres a como dé lugar para participar. Éste es el primer reto, encontrar a tu ave. Dirígete a la academia, en ese lugar escucharás rumores acerca del paradero de tu compañero de vuelo, el siguiente punto a visitar es la casa de entrenamiento, ahí aprenderás a usar la espada y obtendrás una prestada para cumplir con tu misión.

Antes de partir en busca de tu Neburí, puedes practicar el tiempo que creas necesario cortando troncos. Esto te ayudará a tener mejor control de tu espada; recuerda que ahora es muy importante la manera en que la utilizas. Un corte mal hecho puede dejarte sin opciones ante un rival de gran peligro.

Ubica en tu mapa las cascadas y ve en esa dirección, cerca encontrarás una cueva. Los enemigos no son muchos pero sí molestos; encárgate de ellos y al final podrás ver a tu Neburí encerrado. Rompe su prisión y corre al torneo antes de que sea tarde... luego ajustarás cuentas con los captores.









El elegido de la princesa

Desde tu primer encuentro con **Zelda** notarás que la relación ahora es más entrañable, son verdaderos amigos que han crecido juntos y están a punto de vivir la aventura de sus vidas. Afrontarán su destino, pero como siempre ha ocurrido, lo harán juntos, sin temor al futuro.

Un torneo sin premio no es algo muy interesante, así que si logras tomar la piedra del Neburí especial que van a liberar por las nubes, tendrás la oportunidad de participar con **Zelda** en una ceremonia especial. Para hacerlo, sólo debes centrar bien tu objetivo y presionar A cuando te encuentres cerca, no es nada complicado. Al completar este objetivo, obtendrás no sólo un manto sagrado hecho por la princesa, sino también un paseo con ella para celebrar, aunque en dicho trayecto un ser de oscuridad rapta a **Zelda**. Ahora tu misión es rescatarla, pero no será fácil: la ha llevado a las tierras inferiores.

Luego de escuchar al director, duerme, en tus sueños vas a recibir la visita de un ser mágico, despierta y síguelo por todo Neburia. Te va a llevar a un sitio especial en donde te comentará que has sido elegido para cumplir una misión, una profecía; obtendrás una nueva espada y la ayuda de este ser, su nombre es **Fay**.

Al igual que **Navi** hiciera en **Ocarina of Time**, **Fay** te va a dar consejos acerca de tu aventura. Podrás consultar en todo momento, te dará siempre el porcentaje de posibilidades de éxito dependiendo de los datos recabados. No dudes en consultarla siempre que tengas alguna duda.





Camino al bosque Farore

Tu destino ha sido trazado en el cielo, entre las nubes puedes ver una luz verde; por ahí debes descender hasta llegar al bosque, tu primera parada. En este lugar debes tener mucho cuidado con los enemigos, atacan en grupo y se protegen bien de tus ataques, así que antes de golpear mira bien su brazo para saber en qué sitio se están cubriendo. En esta parte del bosque una extraña anciana te contará una breve historia acerca de **Zelda**, parece ser que se trata de una persona muy importante para la Diosa, ser divino que te ha encomendado la tarea de rescatarla.

Sal por la puerta del lado derecho de este templo, si ves troncos, puedes cortarlos con tu espada; avanza hasta ver un **Goron**, él te comentará sus descubrimientos históricos, muy interesantes y útiles, así que no pierdas detalle. Ahora sí comienza lo interesante, el recorrido por el bosque, todo un laberinto a recorrer.



De todas las razas que conocemos en la serie, una de las más queridas por los jugadores es la de los **Gorons**, criaturas que a pesar de su aspecto rudo y gran fortaleza, son nobles y muy amigables, tanto que no pierden la oportunidad de hablar con todas las personas que se cruzan en su camino.



El bosque está lleno de criaturas que en un segundo pueden terminar con tu vida, pero también hay algunas que te ayudarán en tu camino, como los Kyu, simpáticos seres.

No se trata de una zona lineal, tiene muchos caminos alternos. La clave aquí es avanzar hacia el Norte, ahí verás a una criatura enorme que pertenece a una nueva raza, su nombre es **Kyu**. Te pedirá que encuentres a sus pequeños compañeros perdidos en el bosque, lo cual sería un gran problema si no contaras con el rastreador en tu espada; es una cualidad que **Fay** implementa y que te permite saber en qué dirección buscar. Al encontrarlos regresa con el jefe de los **Kyu**, te dará pistas del paradero de **Zelda** y la resortera; todo listo para el primer calabozo.

Muy bien, hasta aquí todo ha sido fácil pero... ¿Ya te diste cuenta de que no tenemos un escudo? A diferencia de otros juegos de **Zelda**, aquí este elemento se obtiene de diferente forma, debes comprarlo en el bazar de Neburia. Al inicio sólo existe el de madera, que es débil y no soporta el fuego; sin embargo, es útil para cubrirte de ataques importantes, como de los **Deku**, que llegan a ser bastante molestos si no tienes cuidado.

Si bien es importante que compres un escudo antes de bajar al bosque Farore, también lo es que pases a la barra de pociones, también dentro del bazar. Ahí la señora que atiende te regalará de forma muy amable una botella, pero no la lleves de adorno, llénala con poción roja para recuperar energía cuando sea necesario. Ahora sí, hechas estas indicaciones, pasemos al templo.

Este **Goron** explorador te dará valiosos tips cada vez que te encuentres con él, así que no pierdas el tiempo y habla tanto como puedas. Seguro que te sorprenderá con su conocimiento.

Templo de Contemplación



La entrada del templo se abre disparando con la resortera al cristal que se encuentra justo arriba de las escaleras; de hecho, en la primera parte del templo sólo usarás la resortera y la espada para avanzar. Siempre que veas una puerta cerrada, ábrela con un cristal; si no lo ves cerca, seguro se encuentra oculto tras una caja o bajo el agua, como pasa en el primer cuarto bajo este líquido. Las puertas con ojos pueden ser un problema si no sabes cómo abrirlas, sobre todo porque algunas arañas las custodian. En estos casos, sitúate en el centro, de manera que todos los ojos respondan a tu presencia; en ese momento, con tu espada marca movimientos circulares, esto los mareará y dejarán abierta la puerta.



La segunda parte del templo cambia de protagonismo, ahora un nuevo ítem en forma de escarabajo te va a ayudar. Puedes dirigirlo por el aire para explorar la nueva zona, o bien para activar interruptores lejos de tu alcance. Intenta esto en los túneles frente a la cúpula donde lo obtuviste, así estarás cerca de llegar al final.

En el cuarto principal, tras vencer al enemigo de tres cabezas, verás algunas lianas en los árboles, dispárales con la resortera para desenredarlas y forma un nuevo camino a la plataforma lejana. De este modo, vas a obtener la llave del templo. Corre a la puerta enorme que tiene un grabado, con ayuda del Wiimote gira la pieza que acabas de encontrar e insértala; esto te dará acceso a la sala del jefe, prepárate.







Para enfrentar a todos los enemigos finales, recomendamos hacerlo de pie. No sólo es más emocionante, sino también puedes medir mejor tus cortes, provocando un daño mayor al mismo tiempo que tu reacción con el escudo se vuelve más rápida, es toda una experiencia.



En la batalla contra el esqueleto, mira bien en qué lugar coloca las espadas, para que puedas atacarlo sin problemas. Recuerda que el Wii MotionPlus ahora es tu arma.

Parece un enemigo complicado, pero si eres observador, lo terminarás en unos cuantos segundos. No te preocupes.

Este valioso ítem permite activar y tomar objetos lejanos, así como explorar ciertas zonas, para que desarrolles una mejor estrategia de batalla. Úsalo sabiamente.





El encuentro con Grahim

En el interior no estará **Zelda**, como pensábamos, en su lugar verás a **Grahim**, un hechicero que sin mayor explicación desea adueñarse del poder de tu amiga. Pero ella ha escapado, cree que eres sólo un niño, así que pondrá a prueba tu poder mediante un duelo. Al inicio sólo usará su mano para bloquear tus ataques, golpéalo del lado contrario adonde coloque su extremidad. Si toma tu espada, jala el Wiimote hacia atrás para recuperarla, de lo contrario te meterás en serios problemas.

Al comprobar tu habilidad, va a cambiar de decisión y usará una espada; la técnica es la misma, sólo que ahora deberás cuidarte de los pequeños diamantes que te lanzará. Puedes deshacerte de ellos cortando en el orden en que vienen, o bien saltando hacia la izquierda o derecha. Cuando **Grahim** se lance hacia ti, espera a que esté cerca y detenlo con el ataque giratorio, aprovecha su confusión para rematarlo.

Nos gustaría decirte que lo eliminaste pero no es así, **Grahim** va a escapar y lanzará una amenaza: buscará revivir al señor de la maldad. No le des mucha importancia, regresa a Neburia, tienes un fragmento de piedra que debes colocar en la estancia de la torre. Recuerda que siempre que termines con algún enemigo importante, como es este caso, te recomendamos guardar tu partida ya que si llegaras a perder, tendrías que regresar hasta tu último punto de guardado, lo cual puede ser bastante frustrante cuando vas avanzando.









El diálogo con **Grahim** no es una opción, te va a atacar desde el primer momento. Nunca pierdas de vista su ubicación, esto te va a ahorrar muchos dolores de cabeza. Ahora bien, si ves que tu vida se ha reducido drásticamente, ve por los jarrones de las orillas, contienen corazones que te darán un respiro en esta batalla.

A muchas personas se les complica la batalla cuando son atacados por los cristales de color rojo. Para evitarlos tienes dos opciones, detenerlos con la espada, o bien saltar a la izquierda o a la derecha. Sólo debes medir bien la velocidad de su viaje, para que no te vayan a dañar.





Volcán Eldin

Al salir de Neburia, vuela al nuevo túnel de luz que se ha formado; es de color rojo, indica el calor de la zona, el Volcán Eldin. Si llevas tu escudo sin mejoras (más adelante te hablaremos de ellas), lo mejor es que lo guardes; no lo utilices, o al contacto con las llamas se va a incinerar de inmediato. De hecho, tus ropas también lo harán; cuando esto ocurra, corre hasta un lugar seguro o gira para sacudirte el fuego.

En esta zona conocerás las plantas bomba, puedes usarlas de dos maneras, arrojarlas o deslizarlas como si se tratara de una bola de boliche. Cuando estés frente a un enemigo, no lo pienses y termínalo con estas poderosas esferas. Pero no será su único fin, habrá muchos lugares donde la corriente de lava puede ser alterada con estas técnicas, dejando libre un nuevo camino para continuar.



Siempre que mandes un cubo sagrado al cielo una nueva isla se va a formar. Cuando regreses a Neburia para mejorar tu equipo o visitar a tus viejos amigos, te sugerimos darte una vuelta por cada una de ellas, vas a encontrar muchos retos especiales que de superarlos te serán bien recompensados, no lo dudes.

Dentro de la caverna, al ayudar a uno de los habitantes te dará otro ítem secreto: los guantes de acero. Con ellos puedes hacer agujeros donde veas marcas sospechosas; el resultado puede ser una rupia, corazones o incluso llaves. La siguiente parte es una gran pendiente que debes escalar, sería sencillo pero tiene enemigos lanzando piedras. No intentes llegar corriendo, al colgarte te golpearían y caerías sin remedio; usa tu resortera e impáctalos cuando sujeten la piedra, así ésta los aplastará. Sin ellos, sube con cuidado, presenciarás la plática de dos habitantes del volcán, han llegado a la entrada del templo, pero una vez más entrar no será tan simple como empujar la puerta. Requieres las cinco partes de una llave secreta que han sido enterradas, colócalas como objetivo en el rastreador y ve por ellas; a pesar de que el número es mayor que los **Kyu**, éstas son más sencillas de ubicar debido a lo pequeño del territorio.







Estos enemigos pueden ser molestos si no sabes cómo atacarlos cuando se cubren. El secreto está en levantarlos con tu espada.

Cuando veas enormes bloques azules a tu paso, no intentes moverlos o subir en ellos, son instrumentos especiales que fueron colocados por la Diosa mucho tiempo atrás. Lo que debes hacer es usar el rayo celestial de tu espada para golpearlos. De este modo, se transportarán hacia Neburia, formando pequeñas islas flotantes, cada una con actividades diferentes de completar. No son necesarias para terminar el juego, pero puedes obtener extras excelentes.

Templo de la Tierra



Este calabozo es pequeño pero muy laborioso. Como primera acción, corre hacia la puerta de enfrente, usa al escarabajo para cortar los lazos que impiden el paso; dentro vas a encontrarte con un enorme río de lava sobre el que obviamente no puedes pasar. Con tu resortera dispara a la bomba que está sobre la estructura de piedra en medio de la lava, quedará una rueda enorme en la cual te desplazarás sobre la zona.

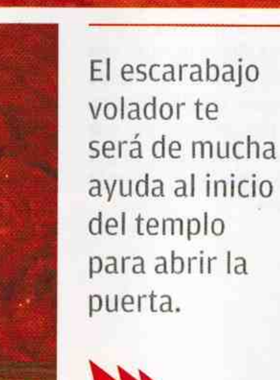




Dirígete al lado derecho, donde se encuentra la reja; ahí, luego de derrotar a unos enemigos, ganarás la bolsa de bombas. Regresa al sendero principal y lanza una bomba del lado derecho, donde se ve una grieta, esto te permitirá avanzar a un área donde el centro de la primera habitación es accesible. Sin bajarte de la rueda, golpea los costados del puente para que se forme una escalera; sube por ella y corre por una pendiente, siempre del lado izquierdo, ya que ahí se encuentran pequeños lugares donde podrás recobrar tu energía.

Aunque parezca que es muy estable, te puedes caer de la esfera gigante si aceleras el paso, así que trata de tomar las cosas con calma, sobre todo si no ves alguna plataforma cerca en la que te puedas refugiar. Sólo debes detenerte para que **Link** se coloque nuevamente en el centro y avance sin problemas hasta el final del templo.





El escarabajo volador te será de mucha ayuda al inicio del templo para abrir la puerta.



Este enemigo se puede complicar mucho si no dejas bombas en su camino.



En este templo obtienes la bolsa que te permite cargar hasta diez bombas, cuando encuentres una de estas plantas no dudes en llenarla, te serán de mucha utilidad resolviendo acertijos.





Un viejo conocido te espera al final

Cuando entres a la habitación del jefe, verás de nueva cuenta a **Grahim**, pero esta vez no está tan relajado y confiado como antes, comienza a darse cuenta de que **Zelda** y tú son los enviados de la Diosa, por lo que se le nota enfurecido. No pierde tiempo y escapa, no sin antes dejarte un "regalito", una roca gigante de piedra con vida.

La batalla será en un puente. Corre a la parte superior y llena tu bolsa de bombas; no toques los corazones, si no los necesitas. Hazlo sólo en caso de emergencia, que créenos, llegará pronto. Ahora, corre directo al monstruo evadiendo sus disparos de rocas ardiendo; espera el momento en que comienza a aspirar y lanza una bomba, en cuanto explote podrás ver su ojo entre las grietas de su cuerpo. Muévete para que te siga con la mirada y quede totalmente descubierto; no pierdas tiempo, golpéalo cuantas veces puedas con tu espada.

Si lo haces bien, su rutina se volverá más rápida. Para evitar que llegue hasta la parte donde están los corazones (que seguramente ya tomaste), puedes lanzar bombas ya sea de tu bolsa o de las que están en la plataforma, así impedirás que se acerque y tendrás la ventaja para atacar.

Repite la técnica dos veces más y habrás terminado. Toma el corazón que te has ganado y sal de ahí, te llevarás una gran sorpresa al ver a la **Princesa Zelda** en un extraño ritual. No se encuentra sola, está con **Impa**, su protectora, quien de manera enérgica te reclamará tu retraso, poniendo en tela de juicio tu elección divina. **Zelda** querrá saludarte, pero **Impa**, siguiendo el mandato de la Diosa, le pedirá que cruce el portal que ha aparecido; ya no hay tiempo que perder.

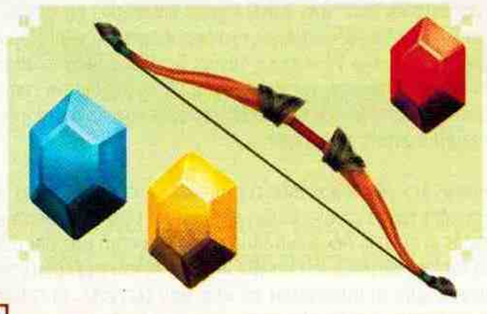
Link, confundido y triste, debe continuar su camino. Tras tu última batalla obtuviste el fragmento restante de piedra que faltaba en la torre de Neburia. Regresa al cielo y colócalo, se formará una columna amarilla en el cielo, que mostrará tu siguiente objetivo, el Desierto Lanayru. Toma las cosas que necesites de las tiendas de Neburia, y sin perder el tiempo vuela hasta tu siguiente destino.



Al inicio, **Impa** no creerá mucho en tus condiciones de héroe, pero luego de ciertos hechos su visión cambiará.

Espada, escudo y pociones





Hagamos una pausa con la historia principal para volver a Neburia. Como te comentamos anteriormente, en tu ciudad existe un bazar, no vas a encontrar ningún otro en todo el juego, así que cuando necesites comprar algo, debes regresar al cielo; esto lo puedes hacer desde cualquier estatua de pájaro. En este lugar encontrarás pociones, útiles para recobrar salud, restablecer los escudos, o ambas. Todas tienen un costo muy accesible, nunca debes partir a un nuevo templo sin una de éstas, pero debes recordar que de entrada sólo tienes una botella. Puedes obtener otras cumpliendo misiones especiales en Neburia; date una vuelta por sus calles y mira qué encuentras.

También tenemos al vendedor de artículos especiales, bombas, semillas, escudos, flechas; todo lo necesario para que salgas de Neburia armado hasta los dientes. Nosotros te recomendamos no comprar municiones de ningún tipo, ya que las puedes encontrar gratuitamente en piedras o hierbas. Ahora bien, lo que sí es una obligación comprar son los sacos para aumentar el número de bombas o semillas; nunca sabes cuándo te puedes quedar sin ellos en momentos clave, más vale estar preparado.

Puedes comprar los escudos aquí. Al inicio sólo tendrán de madera, pero posteriormente de metal, aunque eso sí, todos los escudos se rompen; resisten cierta cantidad de ataques, de acuerdo con el material con el que estén elaborados, pero al final se romperán. Esto lo podrás ver en una barra que está situada debajo de tus corazones; cuando esté casi vacía, es momento de repararlo, o bien de comprar otro.





Desierto Lanayru

Ésta es una de las partes más complicadas del juego, así que presta mucha atención. Este lugar que ahora es un desierto antes estaba lleno de árboles, agua y otras formas de vida, que por fortuna puedes contemplar si activas unos cristales azules que regresan el tiempo en una pequeña zona. De manera que cajas o jaulas que impedían tu paso a nuevas áreas, pueden removerse o desaparecer si golpeas estos cristales, aunque claro, también regeneras enemigos.









Al golpear los cristales morados, el terreno cambia. Tómalo en cuenta para resolver todas las pruebas que se te van a presentar; nada más no te desesperes.

Cuando llegues al cañón con carros de mina alrededor, activa los cristales de manera que puedas colocarte frente al gran tronco del centro. Usa tu escarabajo (que ahora debe tener la cualidad de sujetar objetos luego de reanimar a un pequeño robot al comienzo del nivel), toma una bomba del cactus que está a un lado y elévalo al tronco. Justo cuando estés en lo más alto, presiona Z para usar la mira de pájaro; luego, suéltala y activarás un cristal en su interior que te permitirá pasar a la siguiente zona.



A estas molestas máquinas se les termina con la espada, cortando en horizontal cada nivel y al final un ataque al centro, con eso las dejas fuera.

Escucha lo que tienen que decirte estos pequeños robots, sus consejos son bastante útiles para avanzar.



Continúa tu camino, del lado derecho verás otro cristal. Con esto generas un camino hacia el otro extremo, donde te espera una cueva y tu paso a la entrada del tercer templo, que como ya debes imaginar está cerrado. Para tener acceso debes usar tres generadores colocados en diferentes lugares, **Fay** los colocará en el rastreador para que no tengas problemas. Como consejo práctico, abre tu mapa y revisa las líneas grises, indican un camino sólido bajo la arena; puedes caminar sobre ellos sin temor a hundirte. De hecho, si deseas más seguridad, puedes usar marcadores; de este modo, el camino estará iluminado.

Cuando encuentres los pequeños interruptores, activa los cristales azules, así los caracoles eléctricos se harán pequeños. Tómalos con mucho cuidado y lánzalos al orificio del generador, como si fueran una bomba. Al completar esta tarea, regresa a la entrada al templo; usa tu espada como si fuera una llave y gira el interruptor en el orden correcto. El calabozo aparecerá junto a ti para que puedas entrar y seguir tu destino.

Mina Lanayru, tercer templo



La misma regla de los cristales azules aplica en el interior de este templo, cambia entre los dos estados del calabozo para avanzar los primeros cuartos, sin olvidarte del escarabajo y su capacidad para lanzar bombas. Esto es muy útil para las escaleras con cajas, que vas a encontrar adelante y que te dan paso a un ítem básico en este sitio: el generador de aire. Con este nuevo accesorio puedes lanzar ráfagas de viento a la arena que cubre el lugar, muchas veces sólo obtendrás rupias, pero otras descubrirás cristales azules; tienes que ser muy observador.





En la parte donde varias rocas cubren plataformas, usa al escarabajo para que impacte con los enemigos que vuelan en esa zona. Son bombas vivientes que te abrirán paso a la segunda parte del calabozo; aquí puedes perderte por horas (no es que nos haya pasado) si no te fijas en ciertos detalles después de activar los cristales azules. Existen varias puertas que están cerradas, parece imposible abrirlas pero no es así. Usa tu nuevo ítem para arrojar aire a la parte superior de la puerta, sí, a lo que parece un ventilador; con esto, se abrirán y llegarás a unas plataformas de colores azul y rojo.



Los artefactos que te disparan son muy molestos, la única manera de detenerlos es con ayuda de tu escudo. Mide bien la distancia, y en el momento correcto saca tu escudo para que el impacto rebote y regrese hasta ellos para destruirlos.

Sube a las plataformas y lanza aire a la llave del centro para avanzar. Dependiendo del color de la llave a la que se lo arrojes podrás ir hacia adelante o atrás; tómalo en cuenta. Posteriormente, llegarás a un cuarto con tres estatuas del lado derecho, en lo alto tienen una canasta. Coloca una bomba y tras su caída verás un número representado con figuras, es la secuencia que debes activar en los interruptores de enfrente, así que anótala o recuérdala.

Con este valioso accesorio puedes quitar la arena acumulada en todo el templo. Además, te sirve para neutralizar a algunos enemigos e incluso cambiar su trayectoria. Tómalo en cuenta.



Cuando tengas problemas con algún acertijo, misión u enemigo, puedes dirigirte a Neburia. Afuera de la academia vas a encontrar una piedra Sheika; sí, las mismas que vimos en **Ocarina of Time 3D** para Nintendo 3DS. Ellas te darán visiones claras de lo que debes hacer; te sugerimos hacerlo sólo en caso de extrema emergencia.



Este sitio no es el único donde usarás el ítem, así que siempre que veas arena podrás encontrar una agradable sorpresa.

La batalla con el jefe final está cerca, te espera un cuarto enorme, en apariencia vacío. Usa el generador de viento para mover la arena, saldrá un escorpión gigante; la técnica para derrotarlo es la siguiente. Enfoca cualquiera de sus tenazas y coloca tu espada en la orientación que éstas tengan; cuando la abra, golpea y cambia de tenaza. Con algunas repeticiones las destruirás y sólo quedará buscarlo en la arena cuando se oculte para darle el golpe final en el ojo. Este movimiento tiene que ser recto; de otra manera, no impactará correctamente.

Has demostrado tu valentía, sal del cuarto sin olvidar tu corazón. Verás un camino largo y solitario, sube al carrito de mina que está al final y usa el escarabajo para golpear un cristal azul y ponerlo en movimiento. Al salir, te espera una gran sorpresa.

Para ésta y todas las batallas, debes ir preparado con al menos una opción mágica para tu energía. En Neburia puedes encontrarla por una módica cantidad, aunque también sirve bastante un hada.







En cuanto abra su tenaza, golpéalo en la dirección que se te indica; así, rápidamente lo terminarás. En realidad, no es muy complicado este enemigo.



Lucha contra el destino

Zelda e **Impa** están en el puente de Eldin (¿jugaste **Twilight Princess**?). Al parecer, están intentando abrir un portal; notan su presencia mientras corres a su encuentro, por fin estás con ella... Pero algo pasa, de la nada aparece **Grahim**, ataca ferozmente pero **Impa** crea una barrera que protege a la princesa, quien desesperadamente te manda su Lira. En ese momento, el campo de **Impa** no resiste más y **Grahim** se lanza al ataque; todo parece indicar que la protectora de **Zelda** morirá. Sin embargo, **Link** la ayuda, logran escapar y queda demostrado que es el elegido de la Diosa. **Impa** sabe que sin su ayuda todo estaría perdido; no lo dice, pero su mirada de temor lo confirma. Ahora comienza el verdadero reto para **Link** y para ti: encontrar a **Zelda** antes de que el tiempo se termine y el mundo sea invadido una vez más por la maldad y el terror. Sin duda, la historia comienza a tomar forma, de ahora en adelante tus dudas serán resueltas.



La bestia negra



Tu siguiente parada será en el bosque Farore. En la caída te encontrarás con tu rival de vuelo, sí, el mismo que te ocultó a tu Neburí; está decidido a rescatar a **Zelda** por sus medios, pero la anciana del templo le abre los ojos: él no puede hacerlo, aunque tiene un papel importante en el destino de la Diosa. La anciana te revelará cómo tocar la lira que te entregó la princesa, para después escuchar ruidos fuera de este sagrado recinto. Se trata de la criatura que raptó a **Zelda**, se ha liberado de su sello.

Sin perder tiempo, baja hasta donde se encuentra esta bestia; tu misión es impedir que llegue al templo. Para esto debes golpear las garras de sus patas; de este modo, caerá. Sube con ayuda de una de las ráfagas del suelo a un nivel superior y golpea la estructura en su frente, baja y repite la operación; pero ahora tiene una garra extra detrás de sus extremidades.

En la siguiente caída no subas por la ráfaga, ve atrás de su cabeza y golpea de nuevo la pieza sagrada, pero ahora hacia arriba; de otro modo, no vas a poder encajarla. Su velocidad aumentará, usa las plantas verdes mientras corres para alcanzarlo y conectar el tercer y último ataque. Con esto quedará sellado por otro breve periodo de tiempo... Tienes que seguir tu destino antes de que escape. Para ello debes regresar a Neburia e investigar la canción que **Zelda** interpretó en el festival; ve a la academia y habla con su padre. Gracias a esto tendrás una nueva pista, debes activar dos molinos con ayuda del generador de viento, ambos están cerca de la torre principal.

El del lado derecho no tiene ningún problema, pero al de la izquierda le hace falta una hélice. Ve a la herrería, ahí te comentarán de un robot que puede buscar objetos en las tierra inferiores, que puede regresar a la vida gracias a uno de los elementos que has encontrado. **Fay** te indica que se encuentra en el volcán, del lado derecho de la entrada del segundo templo.



Éste es el lugar donde tendrás que enfrentarte a la enorme bestia. No temas, eres el elegido de la Diosa; confía en tu espada y ataca sus pies para derribarla. Después de eso lo importante es golpear la figura en su cabeza, recuerda usar las corrientes de aire para volar.

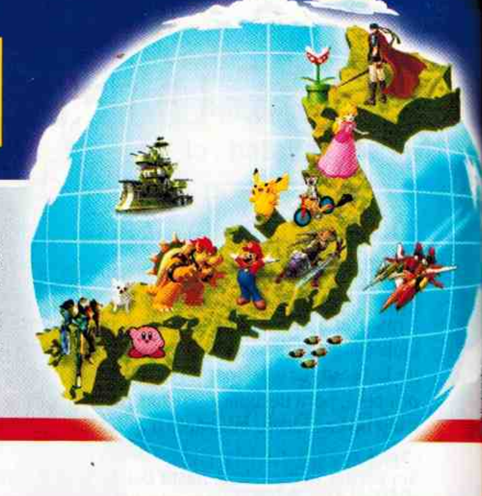
Una vez que lo encontraste, llama al robot, él llevará la pieza faltante para que el molino recupere su movilidad. Actívalo y en la torre aparecerá un espejo muy especial que seguro recuerdas de la pasada aventura de **Link**. Sube y toca la lira, se abrirá un camino a un nuevo sitio; el refugio del héroe que la Diosa ha seleccionado para ti. Vuela en tu Neburí hasta dicho sitio, mueve las plataformas con ayuda de los interruptores del centro y entra por el pequeño agujero. Dentro te enterarás de que necesitas tres llamas sagradas para terminar con el mal que está por aparecer, y para ello deberás regresar al bosque Farore... pero eso lo veremos en el siguiente número.

Éste es uno de los enemigos más grandes y poderosos que hayamos visto en cualquier juego de la serie. Enfrentarlo es una experiencia que todo videojugador debe conocer.

Sigue tu leyenda

Esperamos que estos tips te hayan ayudado a avanzar y comprender mejor la nueva estructura de **Skyward Sword**, en la cual ya no hay momentos de relajación; la acción no para, es un calabozo dentro de otro. ¿Qué pasará con **Grahim**? ¿Quién será el señor de maldad del que habla? Todo eso lo sabremos en febrero. Que pasen un excelente mes.

UN VISTAZO A JAPÓN



Nos imaginamos que muchos de ustedes ya están viendo **Video Girl**, ¿no es así? Bien, pues ahora vamos a comentarles de otra serie con una temática similar pero con otra perspectiva. Nos referimos a **Karekano**, un anime que pese a haber aparecido en 1998 por primera vez, tiene un gran número de seguidores en todo el mundo, lo cual no nos extraña luego de conocer su historial, que estamos seguros también te va a atrapar. Pónganse cómodos, vamos a comenzar Un Vistazo a Japón, el primero del año.

"Sobresalir, ser la mejor estudiante del país; eso es todo lo que me importa."

Esta fantástica historia apareció por primera vez como manga en 1996, su creadora es Masami Tsuda, una reconocida mangaka. Su éxito fue tal que Gainax (compañía con gran trayectoria en el mundo de la animación, que entre otras cosas dieron vida a **Evangelion**) decidió llevarla a la pantalla chica dos años más tarde, logrando una obra memorable. Pero, bueno, para que puedan comprender lo que hablamos, será mejor que veamos la historia de **Karekano**.

La protagonista al inicio es **Yukino Miyazawa**, una chica hermosa que además consigue las mejores notas en el colegio; todo mundo desea ser su amigo, le piden consejos, su vida es color de rosa, pero de pronto aparece una persona que cambiará su vida para siempre, **Arima Soichiro**. Este chico, que viene de otra escuela, ha superado las notas de **Miyazawa** con una mano en la cintura, por lo que todas las atenciones que tenía **Yukino** ahora son para el recién llegado, situación que la está volviendo loca.

Todos piensan que **Miyazawa** es linda, amable y educada... pero eso es sólo una fachada. En realidad, es floja y egocéntrica, lo único que le interesa es volverse el centro de atención, recibir halagos, sobresalir en la escuela; hacer amigos es algo que no le interesa, mientras esté en el pedestal más alto, no le importa algo más.



Esta imagen lo dice todo, **Miyazawa** sólo desea estar por encima de todos, sin que importe cómo; situación que **Arima** le ayuda a superar para que se muestre como es.

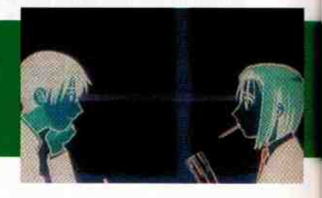


La escuela puede ser un infierno o el paraíso, todo depende de nuestras acciones y, sobre todo de nuestras amistades. Eso es lo que desea reflejar su autora, quiere que cada alumno se dé cuenta de que esta etapa es única y debe valorarse.





El manga de **Karekano** no sólo es un deleite visual, sino también incluye al final de cada edición diferentes historias y datos culturales de Japón, que enriquecen el argumento. Lo gracioso son las historias cotidianas que nos cuenta la autora acerca de su vida, desde sus compras tecnológicas hasta los libros que disfruta leer; un extra que vuelve diferente a esta historia de comedia, romance y drama.





Yukino y **Arima** no se conocieron de manera normal, no comenzaron a salir como amigos... Su historia es más original, de cierto modo eran enemigos, se odiaban, o eso era lo que pensaba **Miyazawa**, porque en el corazón de **Soichiro** se alojaban otros planes que, por cierto, salieron justo como él deseaba.



El otro lado de la historia

Arima Soichiro es lo contrario de **Yukino**, obtiene buenas notas porque es inteligente, no porque desee obtener reconocimientos de otras personas. De hecho, no le importa mucho ser el mejor, pero **Yukino** lo toma como una ofensa, por lo que ejecuta ciertas medidas, como quedarse en casa a estudiar todos los fines de semana para intentar recuperar su trono. Obviamente, su actitud hacia **Arima** es falsa, lo trata amablemente, aunque por dentro quisiera borrarlo de su vida. En una de sus conversaciones, **Arima** le comenta que tiene algunos discos de música que le gustaría que ella escuchara, **Yukino** con una sonrisa lo agradece... sin saber que esto terminará por arruinarla.



El arte fue uno de los aspectos más importantes del manga, se lograba reflejar la personalidad de los personajes de manera perfecta gracias a lo detallado de los trazos.

Un domingo, **Miyazawa** se dispone a estudiar desde temprano, rechaza una invitación de sus hermanas para salir a pasear, y piensa que nada malo puede ocurrir, pero justo en ese instante tocan el timbre de su casa. Cree que son sus hermanas, así que sale corriendo en piyama, con lentes y sin peinarse; abre la puerta y su mundo se termina... era **Arima**. La buscaba para darle los discos que le prometió... su mentira quedaba descubierta, su verdadero rostro estaba ante los ojos de **Soichiro**, así que a partir de ese momento, sin saberlo, se convertirá en su esclava, sólo así él guardaría el secreto.

Arima es huérfano, perdió a sus padres de manera trágica, por lo que sus tíos se encargaron de él desde pequeño. Desafortunadamente, el resto de su familia lo ha rechazado, no lo ven como un miembro más, lo que le ha ocasionado grandes conflictos emocionales que poco a poco salen a la luz en el anime.





Los pensamientos de los personajes llegan a ser tan interesantes que los harán reflexionar sobre su vida y acciones diarias. En ese aspecto recae el éxito de la serie.

El comienzo de una nueva etapa

Pasan semanas y **Yukino** está desesperada por que no puede decir que no a los caprichos de **Arima**; sin embargo, una noche explota y renuncia, no importa que él revele a los demás su verdadera personalidad, simplemente ya no puede ser más una esclava. **Soichiro**, lejos de molestarse, sólo le dice que todo eso lo hizo para mostrarle que no es malo actuar como realmente somos y para decirle que le gusta.

Yukino se sorprende, piensa que es una broma y no vuelve a tocar el tema, pero **Soichiro** insiste hasta que dentro del salón de clases él toma su mano y dan por iniciada una relación. Noviazgo que les traerá muchas sorpresas, buenas, malas, pero que ante todo los unirá demasiado, realizado de manera perfecta por la autora.

Por desgracia, el anime sólo abarca los primeros siete tomos del manga, de un total de 21, se rumora que algún día se llegará a un acuerdo para adaptar el resto, pero aun así vale mucho la pena verla. Ahora que si lo que les gusta es enterarse de todo con el máximo de detalles, lo mejor es leer el manga.

Karekano es una gran obra, una excelente historia que nos muestra diferentes ángulos de la vida a través de sus personajes. Esperamos que hayan disfrutado de la sección, recuerden que nos pueden enviar por correo electrónico sus sugerencias y opiniones; de este modo, podremos hablar de los temas que más les interesan. Nos leeremos el siguiente mes.





El personaje más interesante de la historia es **Yukino**. Cambia prácticamente a cada capítulo, todo depende de su estado de ánimo y de si cuenta o no con sus amigos.



La música siempre es importante en estas obras, y en la adaptación al anime de la historia de **Karekano** no pudo ser más brillante. Los genios de Gainax crearon melodías exclusivas para la serie que se volvieron memorables. Al mismo tiempo, usaron algunas que ya se habían visto en **Evangelion**, su trabajo más reconocido. De hecho, en cierto momento de la serie se pueden apreciar **Evas** en **Karekano**.

Centro de Entrenamiento

Pokémon®

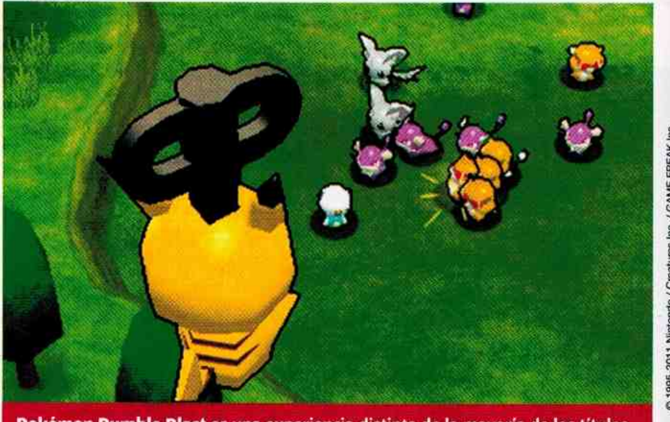
Por Panteón

¿Qué tal, entrenadoras y entrenadores? ¿Cómo han estado? Comenzamos el año con muchos ánimos y, claro, aprovechando los juegazos que Nintendo nos trajo a finales de 2011. Entre los cuales, el divertido **Pokémon Rumble Blast**, para el Nintendo 3DS, que puso a los fans de la fiebre amarilla a combatir en el sistema portátil favorito de todos. Debido a que he recibido varias preguntas sobre cuál es el nuevo título de la franquicia y dudas con relación a este genial juego, vamos a darle un vistazo rápido para que se decidan de una vez a ir por el suyo.

Pokémon Rumble Blast ¡Es todo un estallido!

Antes que nada es necesario mencionar que este juego es de los llamados "alternos" o *"spin-offs"* de la serie original y, por lo tanto, no entra en la historia canónica del juego (si es que existe tal cosa en esta franquicia) ni se puede señalar como una versión más, como **Black** o **Red**, por ejemplo. Habiendo aclarado este punto, veremos que se trata de la secuela de **Pokémon Rumble**, el cual fue lanzado para WiiWare, y sí, éste es el primer título de la serie en llegar al Nintendo 3DS.





Pokémon Rumble Blast es una experiencia distinta de la mayoría de los títulos anteriores; resulta muy curioso jugar con los monstruos de bolsillo de este modo.

Digno miembro de la franquicia

Pokémon Rumble Blast conserva las características y *gameplay* de su predecesor, pues se deben explorar muchos lugares para encontrar cosas útiles, y de paso combatir contra otros **Pokémon**. Es una especie de combinación de los géneros de acción con aventuras, pero sin dejar a un lado la temática básica de las peleas entre los monstruos de bolsillo. Las escenas son más parecidas a calabozos que a etapas en donde se avanza de izquierda a derecha, y al final de cada uno de ellos un "jefe" espera para intentar vencerlos; obviamente, cada jefe será más difícil de derrotar que el anterior, así que debes estar preparado.

¿Pueblo quieto?... ¡Para nada!

Para no dejar de lado la temática a la que estamos acostumbrados los entrenadores, hay pueblos en cada área en donde puedes interactuar con otros personajes. Asimismo, dentro de cada población hay máquinas en donde puedes comprar movimientos, liberar **Pokémon** cuando tienes demasiados y muchas cosas más. La verdad, no quiero detenerme demasiado en la historia y detalles similares por dos razones: se me hace muy trillada y prefiero que sean ustedes mismos quienes la vayan conociendo poco a poco para no arruinarles ninguna de las sorpresas.

Vive una aventura diferente

Claro que un buen juego de la franquicia no sería tan recomendable ni divertido sin la opción de combatir con sus hermanos, amigos u otros entrenadores, ¿no creen? Por fortuna, **Pokémon Rumble Blast** incluye una opción en donde pueden combatir de manera inalámbrica utilizando el StreetPass, lo cual permite ver los **Pokémon** de otros jugadores e inclusive sus **Miis**. La forma de pelear es muy divertida y distinta de lo que se ha manejado anteriormente; en particular, me agradó porque exhorta a salir a dar un paseo con el N3DS para ver a quién se puede encontrar para pelear, ¡tal como si fuera una aventura **Pokémon** real!

La victoria no solamente dependerá de tus habilidades, sino también del lazo que establezcas con tu equipo.

¡Sal a caminar!

Estoy seguro de que dejaron de leer después del párrafo pasado y corrieron a comprar **Pokémon Rumble Blast**, así que asumo que ya lo tienen en su poder y están listos para conseguir más cosas extras, ¿no? Pero si todavía están sentados sin su juego, vayan, aquí espero... Ahora sí. La idea de **Pokémon RB** es que salgan y conozcan a otros entrenadores, y para recompensarlos, les darán muchas cosas dependiendo del número de amigos que conozcan en sus travesías por el mundo. Aquí les dejo un par de tips de los **Pokémon** que pueden obtener al conocer a cierta cantidad de personas distintas:

Pokémon	Gente que deben conocer
Azelf	10 entrenadores
Celebi	60 entrenadores
Jirachi	40 entrenadores
Manaphy	20 entrenadores
Mesprit	5 entrenadores
Mew	80 entrenadores
Phione	20 entrenadores
Shaymin (Forma terrestre)	100 entrenadores
Shaymin (Forma aérea)	120 entrenadores
Uxie	2 entrenadores
Victini	150 entrenadores

Correo Pokémon

Ya que los mandé a caminar con su **Pokémon Rumble Blast**, pasemos a las cartas que me hacen favor de enviarme ya sea por la forma tradicional o por la electrónica, la cual prefiero para evitar el uso de hojas de papel y que podamos prescindir de algunos árboles. Ojo, algunos correos pueden estar editados por fines de espacio, o porque sus dudas ya han sido respondidas, así podrán ver publicadas sus misivas y más entrenadores podrán participar.



La forma de combatir en **Pokémon Rumble Blast** es muy divertida y adictiva. Pero si quieres conseguir todas las cosas extras del juego, deberás salir y dar una vuelta con tu sistema en reposo, lo cual es mejor en eventos especiales.

Me gustaría expresar mi inconformidad con el Trading Card Game de **Pokémon**; ese es territorio de **Yu-Gi-Oh!** y veo muy difícil que lo supere. Además de que eso es ser descarado en *marketing* y productos por parte de Nintendo; sacan de todo sobre **Pokémon**. Es cierto que soy fan de la serie pero hasta yo veo que ya exageran explotando **Pokémon**. Y finalmente les digo a los entrenadores que basan su equipo en legendarios que intenten tener un equipo sin ellos, todos los **Pokémon** son fuertes si se les entrena bien.
Uriel Jesús Ruelas Gómez

Hola, Uriel. Fíjate que me pareció interesante tu punto de **Pókemon TCG**, pero estoy totalmente en desacuerdo contigo. La razón es simple: el "territorio" de los TCG como tú dices, no es exclusivo de **Yu-Gi-Oh!**. De hecho, aunque es una buena serie de cartas, existen otros más longevos e imponentes, como **Magic: The Gathering**, por ejemplo. Por otra parte, me gustó mucho la forma en la que adaptaron el concepto de **Pokémon** a las cartas. Comparto tu opinión sobre que sobreexplotan **Pokémon**, aunque yo lo veo más que nada en la cantidad excesiva de juegos que hay. Finalmente, es muy acertada tu opinión sobre los legendarios, pues deberíamos de jugar con nuestros favoritos, no con los más fuertes.

Todos los correos que recibo son leídos, revisados, tomados en cuenta y, si es posible, respondidos por ese medio o incluidos en esta sección. ¡No lo dudes, escríbenos ya!



Algunas de las situaciones del juego pueden parecer difíciles, pero con una buena planeación ganarás.

Hola, Panteón, ¿cómo te va? Es la primera vez que escribo ya que llevo poco leyendo CN (tres revistas apenas) y hasta ahorita me encanta. Soy un gran fan de **Pokémon**, así que pasemos a las preguntas: ¿van a sacar un nuevo juego de **Pokémon**? Y si es así, ¿será para N3DS o también se va a poder para NDS Lite? También te quería comentar que tú eres un entrenador **Pokémon** ¿no?, pues a todos los que leemos el Centro de Entrenamiento nos gustaría que hubiera una forma en la que todos los fans pudiéramos pelear por medio de Wi-Fi o intercambiar **Pokémon** por medio de nuestros códigos de amigo. Bueno, eso es todo, espero que me respondas.
Yael Guadalupe Gómez Alonso

Saludos, Yael, muchas gracias por escribir. Me da mucho gusto que ya formes parte de nuestros lectores, recuerda que Club Nintendo es nuestra revista (tuya y de nosotros), así que bienvenida. Efectivamente, ya hay un juego de **Pokémon** para el Nintendo 3DS, el cual menciono un poco más a detalle en esta edición, pero no es compatible con el Nintendo DS Lite. Lo que propones es buena idea para que los entrenadores podamos interactuar por medio de los Friend Codes, tal vez próximamente lo incluyamos, así que no dejes de seguirnos. Recuerda que podemos seguir en contacto por Twitter o e-mail.

Hola, Panteón, soy Guillermo Leal, de Santiago de Chile, y fan de **Pokémon**. Tengo casi todos los juegos de **Pokémon** pero me estoy aburriendo un poco por el mismo tema que creo que los Pokéfans sienten, pues ya todos los juegos que sacan tratan sobre lo mismo y no hay casi ningún cambio. Siempre es la misma historia. Por otra parte, ¿sabes cuándo van a poner la serie de **Pokémon Black y White** en Chile? Y te comento que mis **Pokémon** favoritos son: **Pikachu**, **Bulbasaur**, **Totodile**, **Torchic** y **Victini**. Bueno, ojalá que puedas contestar y publicar mi mensaje.

¿Cómo estás, Memo? ¡Qué gusto recibir correos de otros países! Comprendo lo que sientes con la repetición de la franquicia, pues es exactamente mi punto del porqué deberían de lanzar secuelas sólo cuando algo verdaderamente nuevo sea ofrecido. Sobre las series, eso sí no sabría decirte, pues depende de las televisoras de cada país. No dejes de escribirme y comentarme tus dudas y opiniones.

El diseño de los personajes es muy chistoso, pero no debes irte con la finta, los jefes de cada uno de los calabozos son muy difíciles y requerirán de toda tu habilidad para ser vencidos. Éste es un juego que aunque varía mucho del concepto original, no deja de ser bueno y, lo mejor de todo, es algo fresco para la serie.

No olvides que muchas de las dudas se repiten, así que quizá no sea publicada tu carta, pero tu inquietud quedará resuelta a la brevedad.

¿Cómo estás, Panteón? ¿Podrías responderme varias preguntas, por favor? ¿Qué **Pokémon** de agua es el mejor para entrenar? ¿Cómo puedo hacer que mi equipo suba de nivel más rápido sin usar caramelo raro?
Rodrigo Acosta

Bien, gracias, Rodrigo. Claro que respondo tus preguntas con todo el gusto de siempre. El "mejor" **Pokémon** de agua no existe, tú debes elegir al que más te agrade y entrenarlo bien para que sea fuerte, y enseñarle buenos ataques para hacerlo balanceado. La forma más rápida para subirlos de nivel es terminando el juego varias veces, así podrás obtener más experiencia de los últimos entrenadores.



El juego recomendable de este mes es **Pokémon Rumble Blast**. Si todavía no lo has jugado, no lo dudes, conócelo para que veas por qué es tan bueno.

¡Hola, Panteón! A pesar de que desde hace un tiempo leo tu sección, es la primera vez que te escribo; aquí están mis dudas:
1. ¿En qué consiste el **Pokédex 3D** y cómo se consiguen los **Pokémon**?
2. ¿Es cierto que habrá **Pokemon Grey** (gris) como la tercera edición del **Black/White**? 3. Si es así, ¿estará para N3DS?
Ésas son mis dudas, que espero puedas responder.
Luis Ángel Ortega

Hola, Luis, gracias por leernos. Aquí están las respuestas:
1. Es una aplicación que puedes descargar de la eShop, y su nombre lo dice: es un **Pokédex** en 3D que te da muchos datos de los **Pokémon**, aunque ahora sólo están disponibles los de las versiones **Black** y **White**; tal vez en una actualización posterior lo expandan. Los **Pokémon** se consiguen descargándolos cuando están disponibles o intercambiándolos con tus amigos.
2. Hasta hoy no hay noticias de tal versión (aunque no lo dudamos ni un segundo).
3. Pero si así fuera, seguramente sería para el N3DS.



Llegamos al final del Centro de Entrenamiento de este mes. Recuerden que pueden escribirme a: **panteon@clubnintendomx.com**, o bien seguirme en Twitter en mi cuenta: @PanteonCN, así podremos estar en contacto y charlar sobre lo relacionado con el mundo de los monstruos de bolsillo. ¡Sigan entrenando!



NINTENDO 3DS

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

AirRace
Nintendo DS

Activa nuevos aeroplanos y clases
Compite en el Championship Mode para habilitar los aeroplanos y las carreras en sus respectivas clases.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Class II - Delta 21a (Vought F4U Corsair)	Completa la Class I - Race V.
Class II - Fatboy (Brewster F2A Buffalo)	Termina la Class I - Race V.
Class II - Sky Warrior (Supermarine Spitfire)	Finaliza la Class I - Race V.
Class III - Guardian (Mikoyan-Gurevich MiG-17 Fresco)	Acaba la Class II - Race VI.
Class III - Interceptor (Messerschmitt Me-262)	Completa la Class II - Race VI.
Class III - Razor (Yakovlev Yak-17 Feather)	Finaliza la Class II - Race VI.

Nerf: N-Strike Elite
Wii

Códigos
Selecciona tu perfil y posteriormente ingresa al Codebook en la esquina inferior derecha. Ingresa estos *passwords* con el Wiimote.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Mira 2x	MENU
Consigue 10 botes	NERF
Activa todos los niveles	PLAY
Habilita el Cerberus CS-12	DUDE
Activa el Crusher SAD-G	RUSH
Habilita el Golithan UB-1	ROCK
Activa el Hammerhead GL-1	PONG
Habilita el Hydra SG-7	WIDE
Activa el Icarus HM-7	DOOM
Habilita el Longshot CS-6	IDOL
Activa el Longstrike CS-6	PING
Habilita el Recon CS-6	DIRT
Activa el SemperFire RF-100	FLEX
Habilita el Spartan NCS-12	ICON
Activa las municiones ilimitadas	DART
Habilita el Vulcan EBF-25	LOTS

DropCast
Nintendo DS

Recompensas
Simplemente ogra los siguientes objetivos para activar cada una de las diferentes recompensas.

LOGRO	¿CÓMO ACTIVAR?
Adepto	Gana 16 encuentros multijugador de forma consecutiva.
Aprendiz	Conquista ocho encuentros multijugador de forma consecutiva.
Maestro lanzador	Contraataca 100 bloques en un solo encuentro multijugador. Se activa únicamente si ganas dicho evento.
Especialista del contraataque	Repele satisfactoriamente todos los ataques entrantes en tres ocasiones consecutivas. Se activa únicamente si ganas el enfrentamiento en cuestión.
Fanático de la defensa	Contraataca 60 ataques entrantes en sólo un encuentro multijugador. Se habilitará únicamente si logras ganar el combate.
Irritante	Desbarata 450 bloques en el tablero del rival en un mismo encuentro al eliminarlos o desactivarlos. Este logro se activa únicamente si ganas el enfrentamiento en el Story Mode.
Maestro destructor	Destruye 50 bloques en el tablero de tu oponente en un mismo encuentro. El logro se activará únicamente si ganas el combate en el Story Mode.
Tendencias obsesivas	Activa el hechizo especial en ocho ocasiones dentro de un mismo encuentro. Este logro sólo se habilita si ganas el evento en el Story Mode.
Maestro de las marionetas	Juega y activa todos los personajes en el Story Mode.
Titiritero	Gana 18 encuentros multijugador de forma consecutiva.
Resistencia	Dura 40 minutos en Ingrid's Course.
Único sobreviviente	Logra la victoria en ocho encuentros multijugador (1 vs. 3) de forma consecutiva.
Destructor de lozas	Forma un grupo de 60 bloques o más y haz que colapsen. El logro se activará al ganar en el Story Mode.
Zipperzee	Gana un encuentro en el Story Mode en menos de 1 minuto con 20 segundos.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Equilibrio
Wii

Recompensas
Hay 25 recompensas en este juego, las podrás conseguir a través de los requisitos que te listamos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Gloria absoluta	Consigue ingresar tu nombre en el Top 5 de puntuaciones de cada nivel.
As deslizador	Obtén más de dos aterrizajes perfectos con un puntuación de 12,000.
Acróbata	Mantente en el aire durante mínimo 40 segundos.
Progreso sorprendente	Termina 20 niveles en el Conquest Mode.
Gran jugador	Participa en 150 juegos.
Principiante con gran puntuación	Consigue más de 8,000 puntos en algún modo de juego.
Puntuación de bronce	Obtén más de 15,000 puntos en una dificultad de 1 o 2.
Campeón retador	Termina un nivel con el tercer nivel de dificultad y sin perder una sola vida.
Lord retador	Completa un nivel en el quinto nivel de dificultad.
Maestro retador	Acaba un nivel con el tercero o cuarto nivel de dificultad.
As de la dificultad	Consigue el máximo de dificultad.
Puntuación de oro	Obtén más de 20,000 puntos en algún nivel de dificultad.
Bueno para el circo	Rebota 200 veces en el trampolín.
Houston, no tenemos un problema	Realiza un aterrizaje perfecto.
No es una simple tabla	Completa el nivel con una Wii Balance Board.
Rey de la Wii Balance Board	Finaliza el Conquest Mode utilizando la Wii Balance Board.
Maestro del nivel	Acaba el Conquest Mode.
La vida es dulce...	Finaliza un nivel en la dificultad cinco y sin que pierdas una vida.
Megajugador	Participa en 300 juegos.
Ouch, Ouch, OUCH!	Perece en 100 ocasiones en las espinas.
Progreso fenomenal	Termina 40 niveles en el Conquest Mode.
Puntuación de plata	Obtén más de 17,000 puntos ya sea en la dificultad tres o cuatro.
Suerte ruda	Perece justo después de que hayas aparecido.
Camina por la plancha	Cae en el ácido en quince ocasiones.
Campeón mundial	Consigue llegar a la salida sin tocar el suelo.

Clubhouse Games
Nintendo DS

Obtén diseños nuevos
Simplemente gana algunos juegos de tu elección para activar los siguientes diseños.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Diseño de agua	Gana 10 juegos de cartas.
Diseño de bambú	Obtén cinco victorias en Mahjong Solitaire.
Diseño de ladrillo	Consigue la victoria en 50 juegos de cartas.
Diseño de vestuario	Logra cinco victorias en los juegos de cartas.
Diseño digital	Gana un juego en quince ocasiones.
Diseño de otoño	Obtén 10 victorias en Koi-Koi.
Diseño de esfera	Consigue la victoria en 30 juegos de cartas.
Diseño maternal	Logra 10 victorias en Mahjong Solitaire.
Diseño de papel	Gana un juego en 10 ocasiones.
Diseño de ciruela	Obtén 15 victorias en Mahjong Solitaire.
Diseño espacial	Consigue 40 victorias en los juegos de cartas.
Diseño de piedra	Logra cinco victorias en algún juego.
Diseño de verano	Gana en cinco ocasiones en Koi-Koi.
Diseño de invierno	Obtén 15 victorias en Koi-Koi 15.
Diseño de madera	Consigue 20 victorias en los juegos de cartas.

Jake Hunter: Memories of the Past
Nintendo DS

Lista de passwords
En la pantalla principal, elige *password* y luego ingresa las cuatro letras en la máquina de escribir.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Trivia de Jake Hunter	NEET
Serie Jake Hunter	MISS
Bonus Jake Hunter Unleashed 01	NONE
Bonus Jake Hunter Unleashed 02	ANGL
Bonus Jake Hunter Unleashed 03	SNAP
Bonus Jake Hunter Unleashed 04	DOOR
Bonus Jake Hunter Unleashed 05	STOP
Bonus Jake Hunter Unleashed DS1	KING
Visuales de Jake Hunter 1	LEET
Visuales de Jake Hunter 2	GONG
Visuales de Jake Hunter 3	CARS
Visuales de Jake Hunter 4	TREE
Visuales de Jake Hunter 5	PAPA
Jukebox	BIKE
Galería de películas	ROSE
Consejos de claves	HINT
Historia de bonus de los personajes secundarios	MINU
Comentarios del Staff 1	AQUA
Comentarios del Staff 2	MOTO
¿Qué es un password?	AAAA

Cartoon Network: Punch Time Explosion
Nintendo 3DS

Descubre los personajes secretos en el modo de batalla
Tu juego no estará completo hasta que no hayas activado a cada uno de los personajes secretos. ¡Aquí te decimos cómo lograrlo!

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Blossom	Gana 12 encuentros en el Battle Mode.
Bubbles	Vence en siete juegos en el Battle Mode vs. CPU.
Captain Knuckles	Gana tres juegos en Battle Mode vs. CPU.
Captain Planet	Consigue 75 victorias en el Battle Mode.
Father	Obtén 42 victorias en Battle Mode.
Grim	Gana 25 encuentros en Battle Mode.
Mojo Jojo	Logra 63 victorias en Battle Mode.
Monkey	Vence 18 Matches in Battle Mode.
Samurai Jack	Consigue 33 victorias en Battle Mode.
Vilgax	Gana 52 encuentros en Battle Mode.

Bit Trip Saga
Nintendo 3DS

Logros Steam
Realiza las siguientes acciones para conseguir cada uno de los logros que puede ofrecer este entretenido juego.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bit.tripper	Registra la mayor puntuación en los tableros.
Bonus.get	Completa un reto de bonus.
Deja.vu	Repele a 100 Beats.
Endure	Completa un nivel de forma continua.
Flawless.impetus	Consigue una puntuación perfecta en todos los retos de Impetus.
Flawless.tenacity	Obtén una puntuación perfecta en todos los retos de Tenacity.
Flawless.triumph	Logra una puntuación perfecta en todos los retos de Triumph.
Heart.of.gold	Colecciona 1,000 barras de oro.
Impetus.complete	Completa Impetus.
Longest.journey	Acaba Odyssey.
Master.runner	Consigue una puntuación perfecta en todos los retos.
Misstep	Termina el juego.
Perfect.piece	Obtén una puntuación perfecta en uno de los retos.
Roastin.Marshmallows	Salta hacia el fuego en un reto de *bonus*.
Runner.up	Brinca en 1,000 ocasiones.
Running.hard	Termina todos los retos en la dificultad Hard.
Tenacity.complete	Finaliza Tenacity.
Throw.down	Acaba el Gauntlet.
Timbletaunt	Observa el video oculto.
Triumph.complete	Finaliza Triumph.

Mii Plaza
Nintendo 3DS

Gorras para tus Mii
Para personalizar aún más tu **Mii**, tendrás que entrar a los diferentes retos de **Mii Plaza**. Por ejemplo, completar algún nivel en cierta cantidad de ocasiones, así ganarás alguna de las diferentes gorras.

ÍTEM	¿CÓMO OBTENER?
Gorra de Pikmin azul	Finaliza el "Gloomy Grotto" en dos ocasiones.
Gorra de Bowser	Termina la "Mirage Tower" en dos ocasiones.
Gorra de conejo	Derrota a "Gloomy Grotto-East" una vez.
Gorra de gato	Finaliza a "Gloomy Grotto" una vez.
Gorra de corona	Completa la "Mirage Tower-Summit" una vez.
Gorra de perro	Acaba la "Mirage Tower-Ground" una vez.
Gorra de Kirby	Finaliza el "Gloomy Grotto-Exit" una vez.
Gorra de Link	Termina la "Mirage Tower" una vez.
Gorra de Luigi	Completa el "Fort Of Summoning" dos veces.
Gorra de Mario	Finaliza el "Fort Of Summoning" una vez.
Gorra de Metroid	Conquista la "Mirage Tower-3F" una vez.
Gorra de Pikmin rojo	Termina el "Gloomy Grotto-East" una vez.
Casco de Samus	Acaba la "Mirage Tower-3F" una vez.
Gorra de Toad	Finaliza la "Mirage Tower-1F" una vez.
Gorra última	Completa la "Mirage Tower-Summit" una vez.
Gorra de Pikmin amarillo	Acaba la "Mirage Tower-2F" una vez.

CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que, para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Comenzamos un nuevo año recibiendo una gran cantidad de fotografías de nuestros queridos lectores, que cada vez se vuelven más creativos para presentar sus colecciones de videojuegos y, en sí, de todo lo referente a Nintendo y, por supuesto, a la revista Club Nintendo. ¡Sigan con este entusiasmo! Si aún no aparecen sus fotos, no se preocupen, pronto formarán parte de las páginas de esta gran comunidad.

Gran seguidor de Mario Bros.
Y de Club Nintendo

Samuel Camacho comenta que es admirador de Club Nintendo, y aprovecha para mandarnos una foto de su hijo Saúl André, de nueve años de edad, fan de **Super Mario**.



Fan del plomero de gorra verde
Luigi gana popularidad

Nuestro amigo, Celeste Ambiado , nos muestra su colección de revistas y productos de Nintendo. Es admirador del hermano menor de **Mario** y hasta se puso hasta la gorra.



Comenzando una colección
En aumento día a día

Nicolás Ahumada Alfaro nos manda su fotografía desde Calama, Chile. Sólo tiene 13 años, pero ya se considera un fanático de Nintendo y de Club Nintendo.



Coleccionista de revistas
Y personajes

Desde Matamoros, nos escribe Gonzalo Cervera, para mostrarnos sus revistas, y videojuegos. Se nota que **Mario Kart** es uno de sus favoritos.



***Cosplay* de Super Mario**
¡El héroe del reino!

César Israel Villegas, de 24 años, nos platica que es un gran fan de todo aquello que diga Nintendo, con lo que ha vivido un sinfín de aventuras.



Sacándole jugo a las reseñas
De Club Nintendo

Joaquín Guerra no pierde la oportunidad de aumentar su conocimiento del mundo de los videojuegos, y por ello no se pierde ningún número de CN.

El héroe de leyenda sigue presente
Aventuras en los portátiles



Esta colección de videojuegos de **TLOZ** pertenece a Mani Muñoz Amaya, quien seguramente ya estará jugando **Skyward Sword**.

La diversión llevada a cualquier parte
En videojuegos y revistas

Joaquín Aravena Rojas nos comenta que una de sus series favoritas es **TLOZ**, y una de sus pasiones es dibujar a sus héroes de videojuegos.



Seguidor de la revista Club Nintendo
Desde 1999... y contando



Desde Baja California, Rafael Ávila nos envía esta postal con una amplia colección de juegos de Wii y Nintendo DS. ¡Excelente!

Figuras de colección de Super Mario
Todo un universo de Nintendo



Rodrigo Andrade, de ocho años de edad, nos escribe desde Mérida, Yucatán, para mostrarnos su colección de personajes de videojuegos. ¡**Mario** no podía faltar!

Revistas y videojuegos
Diversión asegurada



Constantino Tapia no pierde la oportunidad de conquistar algún videojuego nuevo, así como de revivir los clásicos que se han vuelto leyendas.

Coleccionista de videojuegos
Portátiles y caseros

Luis Yao es un gran fan de Nintendo, especialmente de **Zelda**, **Pokémon** y **Mario**. Y ya está pensando comprar el N3DS y el próximo Wii U.



Juegos de GameCube
Wii y Nintendo DS

Jesús Rosales presenta su colección de juegos para consolas de Nintendo y comenta que es fan de **TLOZ**, **Mario**, **Pokémon** y **Super Smash Bros**.



Fan de Super Mario
Y de Club N.

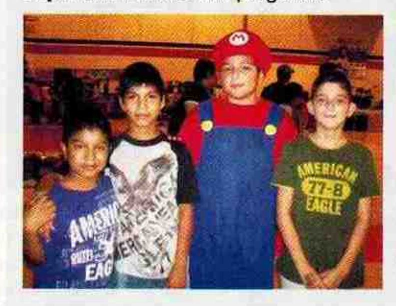
Lucas Barra obtuvo su NDS en Navidad de 2010, ¿qué le habrán traído este 2011? Seguramente, algún artículo de **Mario**, su héroe favorito.

Coleccionista de
SEGA y **Sonic**

Fernanda Venegas, de Baja California, es una gran fan de **Sonic** desde hace siete años. Le gusta dibujar y conseguir todo lo que tenga a **Sonic**.

Super Mario y amigos
Compartiendo una gran aventura

José Antonio Gaitán nos manda su foto de *Cosplay* de **Mario**. Les recomiendo que entre los cuatro jueguen **New Super Mario Bros. Wii**. ¡Es genial!





Bruno demuestra su afición por los juegos de **The Legend of Zelda** e incluso nos presume su *Cosplay* del héroe de Hyrule.

Fan de Nintendo
En Honduras

Ramón Najar nos cuenta que con el tiempo ha logrado incrementar su colección de juegos y objetos de Nintendo. ¡Muchas felicidades!

Admirador de Super Mario
Desde los cuatro años



Vicente Muñoz Cerna podrá ser muy joven, pero ello no impide que su pasión por Nintendo se haga presente. Aquí nos muestra parte de su gran colección.

Nintendo, desde el NES
Hasta lo último en Wii

Fidel Velázquez, de Quintana Roo, exhibe su colección de consolas, la cual inició con sus hermanos Marcos y Osmand y sigue en crecimiento.



Mostrando su gusto
Por **Yoshi**

Omar Campuzano no se pierde nada sobre **Yoshi**, y comenta que una amiga le hizo una almohada muy acorde con su héroe.



Desde Cancún, Quintana Roo
Muestran su colección

Paco y Alex Delgado son dos pequeños hermanos con un gusto en común: los videojuegos. Así, juntos, han vencido todo tipo de retos dentro del mundo virtual.



Coleccionando artículos de leyenda
Pósters, máscaras y juegos



Nicolle Ureta es una superfan de **The Legend of Zelda**, tanto así que hasta una máscara no podía faltarle.



Siguiendo la tradición del *Cosplay*
Link y **Mario**, sus favoritos





Jonathan Ramírez nos escribe desde El Salvador. Platica que desde siempre ha sido fan de Nintendo y ha participado en eventos de *Cosplay*.



Hermanos coleccionistas
Y fans de Nintendo

Gerardo e Iván Franco se declaran *Gamers* de hueso colorado, sus títulos favoritos son **The Legend of Zelda** y la serie de **Guitar Hero**.



Lo escencial para tu Wii
15 en 1, ahora sí estarás listo

Nuestros amigos de dreamGEAR siguen ofreciendo los mejores accesorios a los videojugadores. Para esta ocasión te presentamos esta línea de productos que se incluyen en un solo paquete. Sí, todo en una misma caja. ¿Qué tal? Estás cubierto para los títulos deportivos, de carreras y *shooters*.



Fan de Super Smash
Y coleccionista de revistas CN



Diego Ruiz Alarcón nos manda su fotografía desde Concepción, Chile. Él tiene 10 años, pero ya es un fuerte retador en **Smash**.

Robot hecho con cartuchos
Y consolas de Nintendo



Vaya que cuando hay creatividad, se pueden lograr cosas realmente buenas, como el robot que nos muestra Ramsés Bencosme en esta foto.

Múltiples artículos de
Super Mario Bros. y Pokémon

Emanuel y su hermano Moisés Torres son fanáticos de todo lo que tenga que ver con Nintendo y, claro, con la revista CN.



Amplia colección de
Juegos y revistas





Los hermanos Lara tienen una colección organizada de sus títulos favoritos, incluso vemos una edición de colección de **TLOZ** en GCN.

Cumpleaños al estilo Nintendo
¡Con pastel de **Super Mario**!

Jesús Pérez acaba de cumplir 14 años y lo festejó a lo grande; claro, con temática de Nintendo. Él platica que desde los tres años empezó a jugar **Super Mario Bros.**





Amplia colección de videojuegos
¡Hasta la Super Scope!



Ricardo Contreras Sustaita, de Calvillo, Aguascalientes, nos muestra su arte conceptual: una torre que hizo con las diferentes consolas de Nintendo.

Gorras, videojuegos, pósters
Y figuras de Nintendo



Walter, Miguel y Eduardo Aguilar han formado una muy buena colección de videojuegos, incluso vemos las consolas rojas de edición especial.

Los videojuegos clásicos
Nunca pasan de moda



Se nota que en la casa de Ricardo Alonso Flores viven la pasión de los videojuegos, pues hasta la cabecera de su cama tiene bien puesta la camiseta.

Un nuevo coleccionista se
Une a Club Nintendo



Vicente Villagrán tiene tres meses de que compró su primera Club Nintendo, y ya va aumentando nuevas revistas y juegos.

Arte del mes

El talento de nuestros lectores

Edward Elric es uno de los personajes más representativos del anime, es por ello que Viridiana Contreras, de Querétaro, nos manda su dibujo. ¡Muy bien!





Abraham González es un gran fan de la CN y nos comenta que le encantan los títulos de pelea como **Street Fighter** o **Killer Instinct**. ¡Gran trabajo en tu ilustración!

Alee Santibáñez nos escribe desde Tamaulipas para mostrar su trabajo de **Okami**, una popular serie de Capcom de la cual ojalá haya otra secuela.



Sarahin Vázquez Peña, de Piedras Negras, Coahuila, es una fan de **Naruto**. Sin duda, una serie que ha cautivado a mucha gente por su emotividad y enseñanzas, ¿no creen?

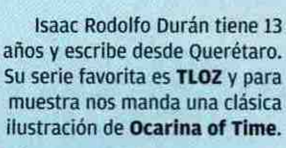


Todo un fan de **Sonic** es nuestro amigo Rodrigo Márquez, quien nos envía por correo electrónico esta postal con los personajes más relevantes de dicha serie.





Desde Guatemala, nos escribe nuesta amiga Dominika Bolaños. A sus 13 años, ya es toda una entrenadora **Pokémon** y le agrada dibujar a sus personajes favoritos. ¡Buenos trazos!



Isaac Rodolfo Durán tiene 13 años y escribe desde Querétaro. Su serie favorita es **TLOZ** y para muestra nos manda una clásica ilustración de **Ocarina of Time**.



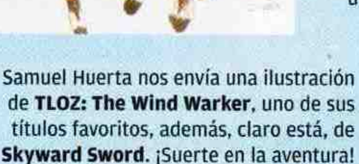
Nuestra amiga Dalia "Hadita" nos muestra su pasión por los juegos de **The Legend of Zelda** y nos comenta que uno de sus títulos favoritos es Twilight Princess, así como **Kid Icarus**.



Ahmira Misle Orellana, de 11 años, comenta que le encanta dibujar, y más si se trata de personajes de **Pokémon**.

Joaquín Azargado, de Chile, para mostrarnos su dibujo del protagonista de **Pokémon Black/White**. Él dice que es fan de **Pokémon** desde que tiene memoria.





Samuel Huerta nos envía una ilustración de **TLOZ: The Wind Warker**, uno de sus títulos favoritos, además, claro está, de **Skyward Sword**. ¡Suerte en la aventura!



Tajari Kisho es fan de las aventuras de **Link**, y lo plasma en dibujos a lápiz. También le agradan **Metroid** y **Pokémon**.





Ricardo Blanco unió a dos series populares de Nintendo (**Pokémon** y **TLOZ**), él es originario de Chihuahua.

Llegamos al final de la primera edición de 2012, y con cada mes que pase estaremos más cerca de poner nuestras manos sobre el próximo hit de Nintendo, el Wii U, que ya tuvo su primera aparición durante la Electronic Entertainment Expo del año pasado, donde se mostró una lista preliminar de los juegos que podrían llegar en los días de su estreno. Uno de los que mayor expectativa provocó fue **DarkSiders II**, así como **Killer Freaks**, **Batman Arkham City** y, claro, la próxima entrega de **The Legend of Zelda**, que por primera ocasión lucirá en alta definición para deleite de todos los fans (por supuesto, nosotros incluidos) y tendrá un gran reto por cumplir, pues luego de lo que vimos con **Skyward Sword** tanto guión como temática de juego quedaron en niveles elevados. Mientras esto ocurre, te presentamos la caricatura del mes. Una nueva manera de cerrar nuestra revista, con una breve pero alegre viñeta que esperamos te guste. En cada edición tendremos una diferente, en algunos casos alusiva a las festividades del mes. ¡Disfrútala! Pausa y continuamos.

Última Página

Metal Gear Solid 3D Snake Eater (N3DS)

Los buenos lanzamientos continuarán durante el resto del año, claro ejemplo es **Metal Gear Solid 3D Snake Eater**, un juego que antes apareció en un sistema casero, pero que ahora estará reinventado para aprovechar las ventajas técnicas del N3DS. De hecho, Hideo Kojima, productor de! juego, comentó abiertamente que no se trata de un simple *port*, sino que su equipo rehizo todos los elementos visuales y de *gameplay* para que realmente sientas la evolución de **Metal Gear**, aderezada con una historia sorprendentemente emotiva y llena de acción. Aquí, el personaje a controlar no será **Solid Snake**; de hecho, aún ni nacía. En su lugar dirigirás a **Big Boss**, soldado altamente preparado para todo tipo de combate y maestro de la infiltración. Él, si recuerdas, es de quien se toma código de ADN para dar vida a **Solid Snake**, **Liquid Snake** y a **Solidus Snake**.



Arcadias

The King of Fighters XIII

La doceava entrega de la popular serie **The King of Fighters** no tuvo el recibimiento que la gente de SNK Playmore esperaba, pues se aventuraron a omitir puntos realmente importantes para los fans, como la falta de personajes icónicos, o en su defecto la ausencia de sus poderes más representativos. También, el *gameplay* sufrió modificaciones que terminaron por obstaculizar la buena esencia de combate que hasta poco antes se había logrado. Ahora, con la treceava edición, SNK Playmore retoma el buen camino poniendo en la línea de batalla a cada uno de los gladiadores que tanto gustan al público, también mejoraron el sistema de juego para que las acciones con los controles fluyan con naturalidad. En Japón, **The King of Fighters XIII** llegó en julio de 2010 y desde entonces se ha vuelto todo un suceso entre sus seguidores. ¡No te pierdas toda la info que te hemos preparado acerca de este impactante juego de peleas!

Resident Evil: Revelations (N3DS)

El Nintendo 3DS tendrá un nuevo *hit* el próximo mes, **Resident Evil: Revelations** estará disponible a partir del 7 de febrero en nuestro continente. Sin duda, es una de las mejores producciones que hemos podido disfrutar para la consola de tercera dimensión. De hecho, si jugaste **RE: The Mercenaries 3D**, seguramente también echaste ojo al demo de **Revelations**, y lo más probable es que hayas quedado fascinado con el maravilloso control (también podrás usar el *Circle Pad Pro* para agregar un segundo *Stick*), así como por los detalles visuales y, sobre todo, el regreso a la atmósfera tétrica y lúgubre que se había ido perdiendo con las dos entregas anteriores. Los personajes que podrás controlar -principalmente- son **Jill Valentine** y **Chris Redfield**. Inicialmente, **Jill** deberá investigar la desaparición de su compañero, pero en el camino encontrará una serie de conflictos debido a nuevas armas biológicas, que tendrá que vencer para evitar un Apocalipsis; claro, también entrarán nuevos héroes a la escena, como apoyo para **Chris** y **Jill**.



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.




CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Disney
UNIVERSE
© Disney


CLUB
NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

